
Transformers
Autobots/Decepticons
Dragon Ball Z
Goku Densetsu
Dynasty Warriors DS
Fighter's Battle
Scarface
The World is Yours
Big Brain Academy
Wii Degree
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
CON LO MEJOR DE Wii
MARIO STRIKERS CHARGED
Regresa el futbol insólito
¡Ahora on-line!
NINTENDO POWER
- RESIDENT EVIL UMBRELLA CHRONICLES
- POKÉMON BATTLE REVOLUTION
Reporte May Summit
Previo al E3
Año 16 No.7
P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. Os 65.00 • GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95, ¢ 17.06 • HONDURAS L 35.00 • NICARAGUA C$ 30.00 • COSTA R. Col 1,100.00 • PANAMÁ B/2.00


CUSTOM ROBO
ARENA
CLUB
NINTENDO
© 2007 Nintendo

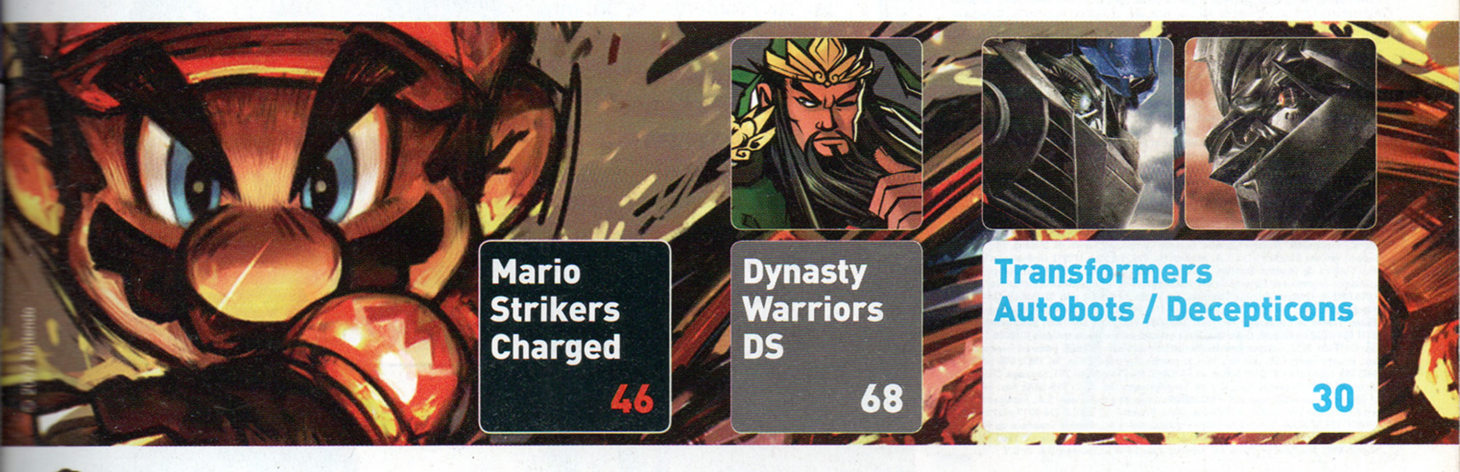
SUMARIO

51

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 54 88 62 99
Del Interior de la república: 01 800 849 99 70 sin costo

ESTE MES REVISAMOS

NINTENDO POWER



Mario Strikers Charged 46

Dynasty Warriors DS 68

Transformers Autobots / Decepticons 30

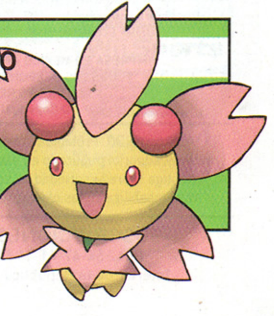


Mitos en los videojuegos

Existen muchas creencias negativas alrededor de los videojuegos. En este artículo te platicaremos la verdad acerca de ellas, ya que la mayoría no tienen fundamentos, y sólo logran confundir a los videojugadores. 54

Centro de Entrenamiento

¡El Centro de Entrenamiento regresa para todos los fans de **Pokémon**! En esta ocasión explicaremos el porqué **Pokémon** ha perdido un poco de terreno y la forma como planea recuperarse con las nuevas versiones. 58



EDITORIAL

AÑO XVI No. 7 JULIO 2007

Ya es un hecho el juego en línea en una consola casera de Nintendo, pero aún falta mucho camino por recorrer. Sentimos que la función del Nintendo DS con la tan mencionada Nintendo Wi-Fi Connection fue esencial para desarrollar o experimentar lo que la compañía japonesa quería en el Wii, lo cual hace apreciar que va por buen rumbo. Esto ha arrancado con **Pokémon Battle Revolution**, una de las franquicias fenómeno más grande que se ha visto en los últimos años, y que ahora cumple el sueño de muchos al ser capaz de combatir no sólo con los mismos entrenadores de tu cuadra, sino incluso con gente que ni conoces de cualquier rincón del mundo. El segundo gancho al hígado lo pondrá **Mario Strikers Charged!**, un título de futbol en acción rápida que ya disfrutamos en GameCube –simple, pero divertido– y que ahora aumentará su potencial en Wii; pero, ¿y cuál será el tercer golpe?

Se ha dicho que **Battalion Wars II** y **Super Smash Bros. Brawl** también gozarán de este beneficio en línea, pero no sabemos cuál será primero. Ahora bien, hasta este momento sólo se han dejado ver juegos propios de Nintendo y en lo particular a nosotros nos encantaría que esta experiencia fuera ya algo en lo que piensen primero los demás licenciatarios; ¿o no te gustaría tener un **FIFA** en línea?; ¿o un **Brothers in Arms**?; ¿qué hay de un **Mortal Kombat**? Son muchos los títulos que se jugarían perfecto en línea y que podrían aumentar su contenido a través de WiiConnect24, por lo que esperamos que esta nueva era para Nintendo nos traiga beneficios extras y que no se limiten a las historias individuales, sino que se complementen con partidas en la red, que es lo que le da más valor agregado a los juegos. En su momento se intentó con el GameCube, pero no se explotó su potencial; sabemos que no será el caso con el Wii, puesto que su popularidad está en aumento continuo, y teniendo tales capacidades de conectividad y *gameplay*, seguro que en unos meses tendremos más material para aprovechar el ancho de banda.



© 2007 Nintendo

ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 16 Nº 7. Fecha de publicación: Julio 2007. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES**: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cia, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.; Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 54-47-41-11 Fax: 52-61-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70







Wii™ Play

Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.

www.wii.com



La imagen



TRANSFORMERS
AUTOBOTS DECEPTICONS

La eterna pelea entre el bien y el mal sigue creando nuevas historias y para fortuna de los fans de los Transformers, ahora les presentaremos la versión del videojuego que viene tanto para el Nintendo DS como para el Wii. En el caso específico del portátil, podrás elegir dos variantes, la que lleva la insignia de los enemigos o aquella que porta el escudo del bando justiciero. Si quieres conocer todos los detalles gráficos, sonoros y de *gameplay*, checa la...

...página 30



DR. MARIO

¡Hey, amigos nintendinos! Primero que nada quiero decirles que hacen un gran trabajo. Desde hace un mes he estado merodeando por Internet rastreando información de algunos detalles, pero por más que busco no encuentro.

1.- ¿Cuál será la fecha de lanzamiento del juego **MySims** para Wii?
2.- ¿En qué se diferencia de la serie original (aparte de los diseños)?
3.- ¿Saldrá algún juego de futbol aparte de **Mario Strikers** para Wii?

Bueno, espero, más que nada, que puedan publicar mi pregunta porque en mi casa no tengo Internet.

Yael Arturo Villanueva Vázquez
Santiago de Querétaro, Qro.

Lo último que ha dicho Electronic Arts es que **MySims** estará listo para el cuarto período del 2007, probablemente noviembre. Básicamente es la misma temática que en las versiones convencionales; las diferencias más notorias son el diseño de personajes y escenarios (estilo más caricaturesco); incluso se podría decir que es una mezcla entre **Animal Crossing** y el típico de **The Sims**, al estilo Mii de Nintendo. Lo interesante en el juego es que todo es personalizable, así que tu aldea será única. En cuanto a los juegos de futbol, claro que habrá más que **Super Mario Strikers**; de hecho, en octubre, EA lanzará **FIFA 08**, que hará su gran presentación en Wii. Estoy seguro de que conforme pase el tiempo podremos ver más de futbol; incluso si EA se decide, podrían lanzar un **FIFA Street** o, por qué no, un **Virtua Strikers** de Sega... digo, no a todos les gusta, pero siempre es bueno tener variedad.



The Sims es un concepto que nació en PC y abarcó un sector amplio de jugadores y no jugadores, pero ahora con **MySims**, el formato se hace más estilizado y amigable, con lo que seguramente más gente se interesará en esta divertida experiencia.

¿Qué hay de nuevo, doc? Tengo varias preguntas que hacer:

1.- Para comprar juegos de la Consola Virtual, ¿se puede usar la tarjeta HSBC para niños? Es que leí en su foro que sí se podía; y si no, ¿cuáles tarjetas sirven?
2.- ¿Es cierto que van a sacar un **Resident Evil 4** para Wii? Si es así, ¿cuándo saldrá?
3.- ¿Es verdad que está en desarrollo un juego de la saga **The Legend of Zelda** para Wii?
4.- ¿Son verdaderos los rumores de que sacarán un **Manhunt** para Wii? Porque si es así, me parece genial ya que dicen que es muy violento y sangriento.
5.- ¿De veras el juego de **Super Paper Mario** vendrá con actualizaciones para la consola?
6.-Por último, quiero saber lo siguiente: ¿tienen alguna fecha de salida para el **Resident Evil: Umbrella Chronicles**?

Felipe Saucedo
Vía correo electrónico

Sí se puede con las tarjetas destinadas a niños; lo único que debes tomar en cuenta es que tengan el logo de VISA o MASTERCARD y obviamente que dispongas de fondos para realizar la transacción. No obstante, te recomiendo que le comentes a tus padres sobre la compra que estás a punto de realizar para que en algún momento dado ellos puedan asesorarte en el proceso de alimentación de información de los datos de la tarjeta al canal de compras.

Lo de **Resident Evil 4** ya lo habíamos comentado en ocasiones anteriores y de hecho en este mismo número te traemos un poco más de información en uno de los artículos de Nintendo Power. El juego estará listo en este mismo mes y trae detalles adicionales a los vistos en el GameCube, como trajes y armas; así que si no lo has jugado, esta es una oportunidad excelente para hacerlo. En el caso de **Resident Evil: Umbrella Chronicles**, aún no se tiene una fecha específica, pero es seguro que sale este año; mientras checa el artículo que incluimos en esta edición, para que sepas cómo se desarrolla esta aventura cronológica.

Así es, **Manhunt 2** es la secuela del título que apareciera hace tiempo en el Xbox y PlayStation 2, y se considerará uno de los más violentos y sorprendentes; nos agarra por sorpresa que ahora dicha compañía decida trabajar en Wii y nos alegra mucho porque ello indica que ya están viendo a la plataforma de Nintendo como un medio viable para distribuir sus juegos de todas las clasificaciones. **Manhunt 2** nos llevará bajo la misma temática llena de giros inesperados e introducirá a un nuevo personaje principal que será llevado a un sitio atascado de peligros, bandas y trampas de las que tendrá que escapar a como dé lugar. Es obvio el uso del *Nunchuk* y Wiimote para los movimientos corporales, así que tomando como base **The Godfather: Blackhand Edition** y **Scarface**, seguro será un juego digno de probarse.

Por último, **Super Paper Mario** sí incluye una actualización para el Wii; ésta se instala automáticamente la primera vez que introduces el disco en la consola. Claro está que si ya actualizaste el sistema, no ocurrirá nada y el juego iniciará inmediatamente. Foto:

¡Hola, cuates de Club Nintendo! ¿Cómo están? Espero que bien. Este *mail* es para saber si es verdad lo que vi el otro día por Internet: "**SmackDawn VS Raw 2008** para Wii". Si es cierto, sería una gran noticia ya que esto confirmaría que las compañías se están dando cuenta de que Nintendo vuelve a los ruedos con el Wii, pero con equipo titular, además de que sería un excelente juego para los fans de la lucha libre.

Hernán Domínguez
Chile

Prepárate para saltar desde la tercera cuerda y ve puliendo tus mejores llaves, porque THQ ya dijo que su próxima lucha de gladiadores en un cuadrilátero será en **SmackDown VS Raw 2008**, que verá la luz en noviembre de este mismo año. Aún no se han revelado muchos detalles sobre la versión de Wii, pero estamos seguros que será un título interesante que aprovechará el *Nunchuk* y el Wiimote para hacernos vivir la sensación de la lucha libre como nunca antes se había logrado. Esta compañía ya tiene experiencia con juegos como **Day of Reckoning** y las pasadas entregas de **SmackDown VS Raw**, así que podemos augurar un buen futuro para la versión 2008 en cuanto tengamos la oportunidad, te daremos un avance previo para detallarte las funciones del control y opciones de combate. Estaría genial que en algún momento, una compañía, ya sea THQ u otra, se decidiera por crear un juego del Consejo Mundial de Lucha Libre de México, algo así como CMLL VS AAA, je, je... A final de cuentas, la lucha mexicana tiene una aceptación mundial y así podríamos ver a nuestras leyendas en acción virtual. Allí se las dejamos de tarea a las licencias.









PREGUNTA DEL MES

Wiirus. ¿Verdad o mentira?

¡Hola, **Dr. Mario**! Espero que atiendas bien a tus pacientes este mes y todos los que sean necesarios. Te escribo porque tengo una que otra duda sobre videojuegos y mi Wii.

1.- ¿Puede el Wii contraer algún virus al conectarse a Internet? Te lo pregunto porque mi Wii se ha hecho *freeze* en una ocasión desde que lo compré y una que otra vez me dio un poco de problemas al quererlo conectar a Internet.
2.- ¿No sabes si Nintendo está planeando en sacar alguna secuela de **Kid Icarus** para el Wii?
Nunca lo he jugado pero al verlo en el trailer del **SSBB** me llamó mucho la atención.
3.- ¿Es cierto que SNK Playmore se unirá a la Consola Virtual este verano? Te lo pregunto porque lo leí en tu artículo de la revista de abril y pues la verdad anhelo que ese día llegue para descargar la serie de **King of Fighters**.
4.- ¿No sabes si Nintendo pondrá a la venta más juegos del Nintendo 64 en la Consola Virtual?
Te lo digo porque sólo hay cuatro para descargarse, y pues a mí me gustaría bajar **Donkey Kong 64**, **Super Smash Bros.** y muchos otros más. Bueno, esas fueron mis dudas de este mes; espero que me las contestes, ya que hace tiempo te escribí y no me respondiste como me lo esperaba; espero que esta vez sí lo hagas.

Noé Coronado
San Diego, California

Todo dispositivo que tenga una conectividad puede infectarse de un virus, ya sea a través de Internet o Blue Tooth -por mencionar algunos-, siempre y cuando haya huecos de seguridad. En el caso del Wii, sí podría en un momento dado ser atacado, pero realmente no es tan probable; de hecho hace poco se detectó un problema de seguridad en el *browser* de Opera, pero rápidamente se corrigió antes de que alguien pudiera hacer uso indebido de ello. Ahora bien, los virus comunes están hechos para atacar un sistema operativo determinado; por lo tanto, no tendrían efecto sobre el Wii; en todo caso debería haber uno dedicado a dicha plataforma para que pueda llegar a causar estragos. Por las descargas no te preocupes, todas vienen certificadas por Nintendo.

Tanto así como una secuela de **Kid Ikarus** hecha directo para Wii, no lo creo, pero mínimo sí estará disponible algún día a través de la Consola Virtual. Aunque con su próxima aparición en **SSB Brawl** (con su respectivo rediseño) puede influir en que le vuelvan a echar el ojo a este clásico personaje para que reviva sus aventuras a niveles superiores. Sólo el tiempo lo dirá.

El tema de SNK para la Consola Virtual está sonando muy fuerte y se estipula que en verano ya podremos disfrutar de algunos juegos interesantes. Esta compañía tiene mucho que ofrecer, más en el rango de peleas, y será un aporte sumamente trascendente para la galería de descargas del Wii. No hay fecha específica, pero pronto se dará a conocer la noticia completa. Por último, los juegos de N64 y otras plataformas van saliendo paulatinamente, es decir, no pueden hacerlo todos a la vez, así que espera un poco y la librería de N64 tendrá un incremento importante en sus títulos.



No es un hecho seguro, pero podríamos pronosticar que Nintendo lanzará para la Consola Virtual la versión de Smash Bros. de N64 simultáneamente con la de Wii. ¡Eso sería magnífico!

¡Hola a todos! Les hablo para preguntarles si es cierto que el juego **Kingdom Hearts 3** va a salir para el Wii. Bueno, cambiando de tema, ¿cuándo sale el de **Naruto Shinobi Retsuden**? Me despido y ojalá que me contesten porque es como la cuarta vez que les escribo y no responden. Adiós.

Ricardo Rodríguez Sepúlveda
Monterrey, México

Por el momento no hay un anuncio oficial por parte de Square-Enix sobre si la tercera entrega de este curioso título de RPG (**Kingdom Hearts**) será lanzado para Nintendo; hay muchos rumores en la red, pero son sólo eso. De haber una postura más acertada, seguramente se dará a conocer durante el E3, que en esta ocasión se celebrará en Santa Mónica, California, así que manténganse pendientes para próximas actualizaciones. Por lo que respecta a **Naruto Shinobi Retsuden**, éste ya está disponible en Japón y es probable que llegue a América, ya que D3 Publisher ha puesto mucho énfasis en los juegos de la serie, aunque no hay una fecha establecida.

¡Hola, doctor **Mario**! Tengo un Nintendo DS y actualmente estoy pensando en comprarme un Wii, pero aún tengo dudas sobre algunos aspectos como los siguientes:

1.- ¿A los **Pokémon Pearl & Diamond** les podremos mandar directamente los personajes de versiones de GBA por el puerto inferior del DS? ¿O cómo será?
2.- ¿Cómo se hará el intercambio de **Pokémon** en línea? ¿También necesitaremos los *friend codes*?
4.- ¿Tendrá precio estar en línea en el Wii?; si es así, ¿será sólo para jugar o también podremos chatear con nuestros amigos?
5.- ¿Tendremos que usar los *friend codes* siempre o podremos prescindir de ellos como en el Xbox Live?

José Salazar
Zihuatanejo, Gro.

Así es, mi estimado Pepe. Puedes transferir tus **Pokémon** del Game Boy Advance (**FireRed** y **LeafGreen**) a las versiones del Nintendo DS a través del *slot* o ranura de expansión para los juegos de Game Boy Advance. El intercambio de **Pokémon** en línea es muy sencillo: entrarás a un cuarto (Global Trade Station) con muchos entrenadores buscando el mismo objetivo que tú. Posteriormente, deberás depositar un **Pokémon** que quieras cambiar, siempre y cuando alguien acepte tus condiciones; también puedes buscar un **Pokémon**, e igualmente, si las condiciones son favorables o convenientes para ti y para el otro usuario, se puede llevar a cabo el trueque. Y por cierto, no necesitas registrar ningún *friend code*, ese detalle sólo quedó enel NDS.

En cuanto a los costos de la permanencia en línea del Wii, te digo que no desembolsarás nada; este servicio es gratuito y hasta donde se ha dicho, la participación en línea con los juegos también lo será; lo único que tiene costo son los juegos de Consola Virtual y otros softwares que puedan publicarse. En cuanto al Chat, sí se podría, pero antes se necesitaría de un *software* de pláticas. Por último, se ha mencionado que el Wii no requerirá de *friend codes*, agilizando así el trámite de encontrar a tus amigos.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Diego Muñoz; Cd. Juárez, Chihuahua.
Ariel Moya; Cabrero, Chile.
Javier Barbosa; Guadalajara, Jalisco.
Nesby Gómez; Cd. Obregón, Sonora.



El rombo de la portada
Decimos abra cadabra y aparece el rombo.

TOP 10



1 Mario Strikers Charged (Wii)

El futbol nunca había sido tan divertido. Nintendo pulió todos los detalles que hicieron de la versión de Cubo un éxito total, logrando algo que se antojaba poco posible: mejorar lo casi perfecto. Su mayor cualidad la encuentras en el *gameplay*, que te permite controlar de manera más intuitiva a tus jugadores, haciendo necesario sólo un movimiento de muñeca para desplazar a tu rival, o colocar tus manos como si fueran las del portero para detener los tiros de los rivales. Por si no fuera suficiente con su capacidad *multiplayer*, puedes competir con jugadores de otros países mediante conexión Wi-Fi; no lo pienses mucho, **Mario Strikers Charged** es una gran opción.



2 HP - And the Order of the Phoenix (Wii)

El mago más famoso de los últimos años llega finalmente a Wii, en una adaptación de su más reciente película, La orden del Fénix. Se realizarán varias adaptaciones a todas las consolas de nueva generación, pero podemos asegurar que la más divertida e innovadora es la de Wii, ya que aquí usaremos el Wiimote como nuestra varita mágica, lo que seguramente producirá una gran felicidad en todos los fans de la serie. En el apartado técnico, el juego es impecable; a cada paso que das te encuentras con detalles muy bien logrados de las películas; realmente te dejan sorprendido, y si no nos crees, te recomendamos que lo compruebes por ti mismo y te inscribas a la escuela de magos, mediante tu Wii.



3 Spiderman 3 (Wii)

El superhéroe favorito sigue firme en lo alto del Top Ten, y no por la fama que tiene ahora gracias a su más reciente cinta, no; esto se debe a que su juego realmente es bueno, a pesar de que sigue la misma línea de sus entregas anteriores. Los controles del Wii en verdad te generan la sensación de ser tú quien se está columpiando por las calles de la Gran Manzana, y ni qué decir de los combos que puedes realizar: de veras que son muy ingeniosos; tal vez le faltó trabajo gráficamente, pero no es factor para que lo dejes de lado, para nada; seguro que te encantará este título.



4 Resident Evil 4 Wii Edition (Wii)

Nadie, pero absolutamente nadie se esperaba esta adaptación de **Resident Evil 4** al Wii, pero podemos decirles que ha sido una gran decisión; y es que aunque de primera impresión pareciera que el control no tendría nada que ver, no es así, pues se acopla de una manera perfecta; es más, hasta parece que desde un principio estuvo diseñado para salir en Wii, ya que facilita muchas de las acciones del juego y algunas otras las vuelve más divertidas, como el hecho de disparar, debido a que ahora cuentas con una mejor precisión, y los tiros a partes específicas del cuerpo ya no serán problema. Si no lo pudiste jugar en Cubo, esta es una gran oportunidad.



5 Pokémon Diamond/Pearl (NDS)

Cuando todo mundo pensaba que la serie de Pokémon ya había perdido algo de fuerza, llegan estos juegos que sencillamente satisfacen; y a pesar de que conservan muchas características de las versiones pasadas, los nuevos tipos de **Pokémon**, y sus movimientos, te hacen plantear de una forma diferente los enfrentamientos. Es un juego prácticamente perfecto dentro de su estructura, y lo mejor es que puedes poner a prueba tus habilidades con entrenadores de todo el mundo gracias a su conectividad, el sueño de todo fan.

6 Mario Party 8 (Wii)

Nintendo ha creado o mejorado varios subgéneros de videojuegos a lo largo de su historia, y uno al que ha colocado en los primeros planos de popularidad es el de los títulos de tablero, mediante la serie **Mario Party**, que este año llega a su octava aparición. A muchos se les hace demasiado, pero realmente tienen justificación; en cada una se agregan nuevas ideas, y aquí el Wiimote será básico para la jugabilidad, que es la mejor que le hemos visto, con una creatividad que te mantendrá a ti y a tus amigos jugando por siempre.

7 Super Paper Mario (Wii)

A estas alturas, donde la mayoría de personas sólo piensa en gráficos increíbles, Nintendo nos recuerda que lo mejor es la diversión, y lo hace de gran manera, con este increíble título de plataformas de **Mario**. La principal innovación de este juego es que puedes cambiar de entre una perspectiva 2D a una en 3D, pero no para que luzca más el título, sino para que libres tus obstáculos de una manera diferente; es una experiencia que no comprenderás sino hasta que juegues, de esas que sólo son posibles en Wii; no debes perdértelo por nada en el mundo.

8 The Godfather: Blackhand Edition (Wii)

De los últimos juegos que han salido, éste es de los que mejor han aprovechado los controles del Wii, pues realmente te sientes dentro de la ciudad, escapando de la policía y golpeando a quienes se opongan a tus reglas. EA realizó un gran trabajo adaptando los movimientos, lo cual es un ejemplo para los demás licenciatarios. Puedes enfocarte a las misiones principales o simplemente pasearte por las calles; ideal para sacar el estrés de un día pesado en la escuela o el trabajo.

9 TMNT (Wii)

A pesar de haber bajado varios lugares, las Tortugas Ninja no piensan abandonar el Top Ten aún, y es que, siendo honestos, su reciente título de Wii es bastante entretenido, ya que puedes realizar varias acrobacias o rutinas para terminar a tus rivales, lo que permite que nunca te canses o aburras; quizá su único punto malo sea que es para un solo jugador, siendo que este tipo de títulos están "mandados a hacer" para disfrutarse con tres personas más; pero bueno, tal vez en la secuela se pueda corregir esta deficiencia.

10 Cooking Mama: Cook Off (Wii)

Este título, sin hacer mucho ruido, se ha colocado en los favoritos de los jugadores, y es que aunque los que no lo conozcan no lo crean, el preparar platillos típicos de varios países con ayuda del Wiimote es de lo más divertido que puede existir, al mismo tiempo que se convierte en un desafío, ya que siempre vas a querer obtener la máxima calificación en tus obras culinarias; una conexión con la versión de Nintendo DS hubiera sido genial, pero así como está, no tenemos queja.



CLUB NINTENDO
Imágenes y Tips

Paquete Tips

CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC Mario. Para obtener un 1 Up derrota a...

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Tip individual

CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC Rugrats. El password TNHHBG te...

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Aggressive Inline (GBA)
WWE Road to Wrestle Mania X8 (GBA)
Ultimate Muscle: The Path of the Superhero (GBA)
Sports Illustrated for Kids: Baseball (GBA)
Big Air Freestyle (GCN)
Rampage Total Destruction (Wii)
Marvel Ultimate Alliance (Wii)
Dance Dance Revolution: Mario Mix (GCN)
Mario Superstar Baseball (GCN)
SSX On Tour (GCN)

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



C173



C174



C175



C176

MANTÉN EL CONTROL
C177



C178

Ejemplo:

Envía	al
ABC CT FOTO C159	Number 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

$15.00 IVA incluido

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

RICARDO
C179



C180



C181



C182

VÍCTOR
C183

RAMIRO
C184

ESTRELLA
C185

CARLOS
C186

CLUB NINTENDO ALICIA
C187

Ejemplo:



CLUB NINTENDO ARTURO
C188

CLUB NINTENDO SANDRA
C189



C190

$15.00 IVA incluido

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en: esmasmovil.com
Aplican restricciones.

Un regreso que nadie esperaba

Dentro de esta industria existen juegos que son excelentes, pero que por alguna razón que nadie conoce, simplemente no tuvieron secuelas, o si las llegaron a tener fueron un completo desastre, volviendo al juego original en una especie de leyenda; este es el caso de **Rygar**, título desarrollado por Tecmo en la década de los años 80, y que les generó bastantes beneficios; en su primera aparición en las consolas caseras, lo hizo para el NES, y después de eso, apareció en el 2002 para una consola de 128 bits, en la cual fue todo un fracaso, y prácticamente nadie lo conoció, como si no hubiera existido; pero bueno, el caso de todo esto es que Tecmo ha comentado que se encuentran trabajando para regresar esta historia al lugar que le corresponde, y para eso desean cambiar el *gameplay*, y qué mejor consola para hacerlo que el Wii, ¿no creen?; de manera que esta será una versión exclusiva para la plataforma de Nintendo, creada con la idea de utilizar los controles como pocas veces se haya visto. El héroe, del cual aún se desconoce su nombre, utilizará un escudo para defenderse y para atacar; su nombre es *Diskarmor*, y es más o menos equivalente al *Vampire Killer* en la serie de **Castlevania**; aunque no se han dado detalles, es casi un hecho que con el Wiimote o Nunchuk semejemos los golpes y lanzamiento del escudo, pero deberemos esperar para saber qué otras utilidades se les da, ya que eso hasta cierto punto sería algo muy simple y hasta predecible; se comenta que estará listo para su lanzamiento a finales de año... pero en Japón, y para nuestro continente tal vez tarde unos meses más. Deseamos la mejor de las suertes a este nuevo proyecto, porque en verdad que **Rygar** es un gran concepto que se tiene que renovar.

Prepárate para defender tu planeta de una invasión

En el mundo de las animaciones hay varias que han dejado huella, que son difíciles de borrar de la memoria, y otras que simplemente siguen vigentes gracias a sus giros en la historia, como es el caso de **Gundam**, que aunque no lo crean, vence todos los récords existentes en cuanto a duración de series, ya que lleva casi 20 años transmitiéndose; sí, no estamos exagerando, tiene todo ese tiempo, y lo importante es que sigue siendo popular, es decir, nunca ha perdido fuerza, y se puede decir que ya es parte de la cultura de aquel país; para quien no lo sepa, **Gundam** es una serie de robots gigantes, que combaten en el espacio para mantener la paz en el Universo y cientos de cosas más que han tenido que defender en tantos años, je, je, je; lógico que una serie de esta magnitud no se podía quedar sin ser adaptada a videojuego, y la hemos visto prácticamente en cuanta consola existe, y la verdad es que sus títulos siempre son muy buenos; han sabido recrear perfecto la sensación de estar controlando un robot; pero bueno, todo esto que les acabamos de contar es porque Namco Bandai ha anunciado que esta serie llegará al Wii en algunos meses, en un título de acción en tercera persona, en el que la acción será intensa; algo así como lo que hizo Konami con **Zone of Enders**, pero esta vez con los beneficios del control del Wii, con los que podremos mover las armas de los *Mechas* de una manera muy real, que permitirá duelos de gran calidad; sólo resta esperar a que sea lanzado en América.







Nueva invitación al torneo Budokai

A estas alturas, ya a nadie sorprende que salga un título basado en **Dragon Ball**; de hecho lo vemos como algo cotidiano; pero bueno, no estamos aquí para analizar si ya son demasiados juegos, sino para informarles de qué tratará el siguiente, porque ya se ha anunciado un título nuevo para Wii. Se llamará **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3**, y su historia girará en torno a la parte "Z" de la saga; pero aun así creemos que se incluirán varios personajes de "**GT**", como sucedió en el capítulo anterior. Respecto al control, no va a cambiar mucho, vamos a poder golpear a nuestros adversarios usando el Nunchuk y el Wiimote, realizando los movimientos clásicos de la serie como el Kame Hame Ha; así que por ese lado no habrá queja alguna, al menos eso pensamos nosotros. La plantilla de guerreros estará integrada por la "pequeña" cantidad de 150 peleadores, o sea que vas a necesitar mucho tiempo para poder dominarlos a todos; de todos ellos, 20 serán nuevos, lo cual nos hace pensar a quién más pueden usar, ya que hemos visto hasta personajes de las Ovas; sin embargo, no dudamos que nos sorprendan con algunas fusiones o algo similar. Otra mejora que tendrá en relación con su antecesor está en los escenarios, ya que en éstos, además de ser totalmente nuevos, podremos variar su horario, es decir, jugar en el día o en la noche; de entrada como que parece no tener alguna utilidad, pero no es así, ya que esto será determinante para las transformaciones de ciertos personajes, como **Gozan**, por ejemplo, que al ver la Luna se puede transformar en mono gigante. Estamos seguros que los fans estarán encantados, y no se les hará una exageración tanto juego basado en las aventuras de **Goku**; lo único malo es que su fecha de salida es un misterio, aunque no creemos que vea la luz más tarde de marzo de 2008.











Los conejos vuelven más locos que nunca

De todas las compañías que han diseñado juegos para Wii, una de las que mejores resultados ha obtenido es sin duda Ubisoft, que con base en un trabajo de calidad, ha logrado colocarse dentro de los primeros lugares de la industria; y la siguiente noticia no hace más que confirmar el comentario anterior, y es que han expresado que ya está en desarrollo la segunda parte de **Rayman Raving Rabbids**, que como debes saber, es un título de minijuegos con toques de aventura protagonizado por el ícono de la empresa gala, o sea-Rayman. La primera parte estuvo lista junto con el lanzamiento del Wii, y podemos decir que aun a estas alturas sigue siendo de los más recomendables, sobre todo por la forma tan ingeniosa en que aprovechan el control. Fuera del anuncio y de un par de imágenes, no se ha dicho nada más; pero no es difícil imaginar que contará con más y mejores pruebas, además de modalidades para varios jugadores; lo que sería interesante es que contara con un modo on-line, que permitiera competir con personas de todo el mundo, pero bueno, todo esto son suposiciones nuestras, de manera que habrá que esperar información oficial para ver si acertamos o no; por lo pronto hay que mantener cruzados los dedos para que no tarde en salir a la venta la nueva aventura de estos simpáticos conejos.





Una aparición de lujo en el Wii

A la señorita **Lara Croft** le fue muy bien en su aparición en consolas de mesa de Nintendo, tanto que ya se está preparando su regreso, pero esta vez no sería para Nintendo GameCube, sino para Wii. Parece mentira, pero ya han pasado 10 años desde el nacimiento de esta franquicia, la cual, para ser honestos, en un principio basaba todo su éxito en la fama que había alcanzado su personaje, ya que en cuestiones de *gameplay* dejaba mucho que desear, tanto que la cámara, lejos de ayudar a situarte, te complicaba las acciones más simples como saltar; en fin, lo bueno fue que aprendieron de esos errores, y ahora la saga se ha mantenido estable desde un par de ediciones. El juego que tendremos para Wii se titula **Tomb Raider Anniversary**, y es un *remake* del primero que apareció (tal vez el remordimiento de los programadores era tanto, que decidieron hacer las cosas como se debe), donde se mejorarán todos los aspectos, siendo el más notable, por lo menos en Wii, el *gameplay*. No se sabe exactamente cómo se sacará provecho a los controles, pero tomando en cuenta que Lara usa dos pistolas, pues como que por ahí puede el asunto; como sea, esperemos que no sólo sea apuntar y disparar. Aún no sabemos cuándo saldrá exactamente, pero cualquier detalle que tengamos se los informaremos.



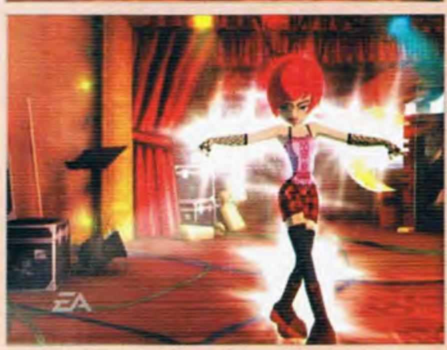
Nuevos detalles del gran baile

Hace tan sólo un par de meses les comentamos que Electronic Arts estaba preparando un juego de baile para Wii... ¿pues qué creen?, que al parecer va mucho más allá de sólo bailar. Por la nueva información que han dado a conocer, será algo así como un juego de entrenamiento para futuros talentos artísticos; pero mejor permítannos explicarles mejor por qué decimos esto. Sucede que vas a poder elegir de entre varios temas musicales el que más te agrade, y de ahí, a un personaje en especial (el que tú quieras de los que estén disponibles, de los que, por cierto, te mostramos nuevas imágenes); pero si aun así no te gusta ninguno, no te preocupes, vas a poder modificarlos hasta que se parezcan más a ti o a la persona que quieras; pero bueno, ya entrando un poco más en lo que es el juego, al comenzar aparecerá tu personaje en la parte central de la pantalla, y a los costados unos círculos que tendrán las figuras de los controles del Wii, y conforme éstos se muevan, nosotros debemos hacerlo, para marcar los pasos. Pero eso no es todo; como decíamos al inicio, será un juego muy completo, tanto así que también deberás cantar; todos los temas incluirán su versión karaoke para que combines canto y baile, lo que quiere decir que el juego nos regalará un micrófono; pero además de esto, tendrás la posibilidad de crear videos musicales, los cuales podrás guardar en tu memoria para después compartirlos con alguien más, así que como puedes darte cuenta, es toda una experiencia. Aunque es un rumor, o sea que no es nada seguro, parece que existe la posibilidad de que tenga conexión Wi-Fi, lo que se podría utilizar para compartir videos o bajar nuevas canciones; pero quién sabe, sólo el tiempo nos dará la respuesta. Respecto a su salida, creemos se puede dar a finales de año.









Log@n in

Por Toño Rodríguez



Ya estamos de regreso en una edición más de Club Nintendo. El tiempo se pasó muy rápido y las noticias no dejan de salir. Para este número tenemos algunas cuestiones interesantes, como la cifra de conexiones a servicio Nintendo Wi-Fi Connection, el juego #100 en la consola virtual, y los nuevos colores de Nintendo DS Lite y Wii en Myspace. Arrancamos una edición más de Lognin, ya estamos en el segundo semestre del año y lo mejor está por venir. ¡Que la disfrutes!

5 millones de usuarios con 200 millones de conexiones

El servicio Nintendo Wi-Fi Connection alcanzó ésta a traves del Nintendo DS. Estos números representan a todos los videojugadores de todo el mundo que han hecho uso de esta herramienta. Casi 65 títulos son los que se pueden jugar mediante la conexión. Los juegos más populares son: **Animal Crossing: Wild World**, **Mario Kart DS**, **Metroid Prime Hunters**, y **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl.**

"Los jugadores de Nintendo DS en el mundo usan Nintendo Wi-Fi Connection una manera fácil de encontrar compañeros de juego en línea, todo esto sin pagar algo extra por el servicio", explicó Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo de América.

Nuevos colores para el NDS Lite en Japón

Desde el lanzamiento del Nintendo DS nos imaginábamos que el color blanco disponible en ese momento no sería el único, y así fue. Un tiempo después tuvimos otros colores para el mercado japonés y otros más para el americano.



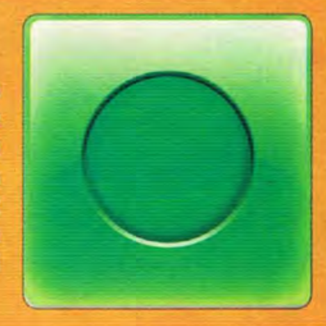
Ahora Nintendo lanzó el pasado 23 de junio estas dos ediciones llamativas. Tal vez se pueden parecer a simple vista a las ya existentes, pero no es así, ya que en los dos casos el acabado es metálico. El primer sistema que vemos es el llamado "Rosa metálico", que está diseñado para el género femenino (eso creo) y el segundo, "Plata brillante", que nos ofrece un toque de elegancia y seriedad.

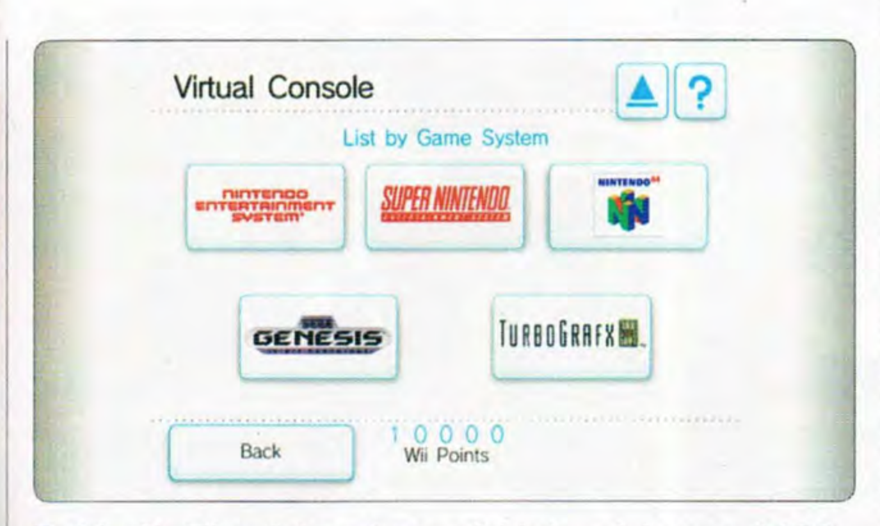
Estaremos pendientes de cualquier anuncio que se pudiera hacer por parte de Nintendo de América para nuevos colores en nuestro continente. ¿Cuál te gustó más de estas nuevas versiones de Nintendo DS Lite?



La recomendación del mes

Nunca es tarde para recomendar un buen juego. En esta ocasión les platico de un título para Nintendo DS que se llama **Planet Puzzle League**, y como su nombre lo indica estaremos pensando mucho para poder avanzar. Les comento que con este juego podemos utilizar el headset para platicar durante nuestros encuentros *online*. De 1 a 4 jugadores con una tarjeta y de 1 a 2 en Nintendo Wi-Fi Connection. ¡Una muy buena opción para tu NDS!





Zelda II: The Adventure of Link, el juego #100 en la Consola Virtual del Wii

El pasado 4 de junio Nintendo puso disponible este título para descarga en la Consola Virtual. Desde el 19 de noviembre del año pasado tenemos la oportunidad de llevar estos juegos a nuestro sistema mediante su compra. 4.5 millones de descargas hemos realizado los poseedores de un Wii, un aproximado de 1,000 juegos por hora desde su lanzamiento. Estos son los 5 títulos que Nintendo tiene registrados como los de mayor descarga: 1) **Super Mario Bros.** NES, 2) **Super Mario 64** N64, 3) **Mario Kart 64** N64, 4) **Super Mario World** SNES y 5) **The Legend of Zelda** NES.

Nintendo y Delta Air Lines muestran demos

Así es, estas dos compañías unen esfuerzos para brindarle a los viajeros que transitan por el aeropuerto John F. Kennedy de la ciudad de Nueva York, demos y descargas para el Nintendo DS. Ahora las personas que estén en espera tendrán un rato más agradable jugando lo último de la consola de doble pantalla de Nintendo.



Las estaciones de descarga están localizadas en las terminales 2 y 3 de la compañía Delta en este aeropuerto. Algunos de los demos de juegos que se pueden descargar en la estación son: **Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day**, **Elite Beat Agents**, **Cooking Mama** y **Lara Croft Tomb Raider: Legend**. Sí tú pasas por ahí, aprovecha el tiempo libre y diviértete un rato con este nuevo concepto.



Wii en myspace.com

Ahora podemos visitar el sitio de Wii en esta conocida comunidad dentro de Internet. Ahí vemos noticias y podemos descargar varios *wallpapers, screensavers, buddy icons* y *skins*. También tenemos disponibles algunos videos en la parte superior de nuestra pantalla. Nintendo se une a myspace y lo puedes visitar en: http://www.myspace.com/howwiiplay



Dialga

Continuando con la fiebre de **Pokémon**, le damos el nombramiento de personaje del mes a esta nueva criatura de la serie que aparece en la versión **Diamond** para Nintendo DS. El número de criaturas es de 493. ¡Por ahora!

Perso@aje del Mes



tonos

NUEVOS

TOP 5

1	Beautiful Liar / Shakira y Beyoncé	LIAR
2	Sólo dejame amarte / Kalimba	AMAR1
3	La moneda / Vagón Chicano	MONEDA
4	So violento so macabro / Panda	VIOLENTO
5	Celestial / RBD	CELESTIAL

Lo más descargado

Más / Diego	MAS
Quiero estar contigo / Alejandra Guzmán	QUIERO4
Sin despertar / Kudai	SIN1
Volverá / El Canto del Loco	VOLVERA2
Vía láctea / Zoe	VIA
La tortura / Shakira	TORTURA
Da Da Da / Molotov	DADA
Qué hago yo / Ha – Ash	QUEHAGO
No, no, no / Thalía	NONO
Cosas del amor / Sergio Vega	COSAS1

Éxitos en inglés

LDN / Lily Allen	LDN
Trust me / United Dj's vs Pandora	TRUST
Starlight / Muse	STAR3
I need a miracle / Cascada	NEED1
Snow. Hey oh / Red Hot Chili Peppers	SNOW1
Advertising Space / Robbie Williams	SPACE
Fix you / Coldplay	FIX
From Paris to Berlin / Infernal	PARIS
Going under / Evanescence	GOING
Jump / Madonna	JUMP

Reggaeton

Rompe / Daddy Yankee	ROMPE
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASO
Salió el sol / Don Omar	SALIO
Reggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee	TEGUSTA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
I don't care / Ricky Martin	RICKY

Lo más "in"

Lo ves / Sin Bandera	LOVES1
Aquí / Allison	AQUI2
Pam pam / Wisin & Yardel	PAMPAM
Tengo un amor / Toby Love	TENGO2
Rudebox / Robbie Williams	BOX
Maneater / Nelly Furtado	MAN
Here to stay / Cristina Aguilera	TOSTAY
Sexy back / Justin Timberlake	SEXY25
Toxic / Britney Spears	TOXIC
Todo / Alejandro Fernández	TODO

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO LIAR NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI LIAR
Tu celular debe tener WAP configurado

Precio por tono: $15 con IVA incluido**.



Envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO LOLA17
Precio por imagen: $15**. Sólo celulares compatibles con WAP configurado.

LA DIVERSIÓN EN TU CELULAR

Envía: CN JUEGO + "clave" al 91111
Ej: CN JUEGO DRAGON2 al 91111

Precio por juego: $30 IVA incluido*.

TOP



SONIX





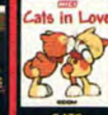

GALAZER · HAPPY · GLADIADOR · CHIVAS




CRUCI · MARS · DOG · MM3 · FATAL · PARED







VIKINGO · HONDA · ACORN · PENGUIN · RACE · CATS








MOUSE · TURBO · FUNO · FRED · DRAKE · CLOUNDS

Sonidos reales

Gladiadores del cuadrilátero
CLAVE
★ SICOSIS
★ PORKI
★ ABISMO
Exclusivo
AAA

Sonidos Reales de VIDEOJUEGOS

Congratulations	CONGRAT
CortalWombat	WOMBAT
GameOver	OVER
Highscore	SCORE
SecretLevel	LEVEL
Startyourengines	START1
TryAgain	TRY
Winner	WINNE

Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS

Paul Yester
Para que tu celular suene así:
¡No soy niña no soy niña, ya les dije que no soy niña!
Envía CN real paul al 31111



SONIDOS REALES
Chamaco, si quieres escucharme en tu celular sólo envía
CN REAL + clave al 31111
Ejemplo: CN REAL RING

	CLAVE
Bueno para nada	PARANADA
Ring	RING
Maricones	MARICON
Baboso	BABOSO

EXCLUSIVO



Envía CN REAL + "clave" al 91111
Ejemplo: CN REAL LETY
Precio por sonido real: $15 con IVA incluido**.
Sólo celulares compatibles con WAP configurado.



Los mejores servicios al 21111





















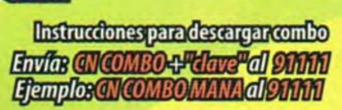



Precio por suscripción mensual: $50 IVA incluido*.



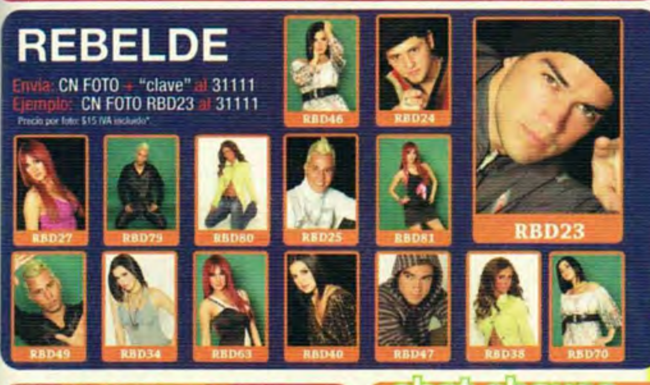




Costo por combo: $30 con IVA incluido Un tono real es un fragmento de la canción
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado











Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com



El + esperado

Nestlé CHAMYTO te presenta

SUPER SMASH BROS. Brawl

Hola, ¿cómo están? Soy de nueva cuenta su amigo el genio *Chamyto*®, listo para platicar más de **Super Smash Bros. Brawl**. ¿Les gustó la sección del mes pasado? Seguramente les hizo recordar varios detalles de la serie o hasta conocer algunos nuevos; pues bien, como se los prometí al final de la edición anterior, ahora platicaremos un poco acerca de los personajes que aparecerán en esta entrega que se está preparando para Wii. Así que dispónganse a disfrutar de "El más esperado", que cada vez se pondrá mejor.

Viejos conocidos



Primero demos un breve repaso a los peleadores que ya conocemos, y de los cuales ya se ha confirmado su presencia dentro del título: **Mario**, **Link**, **Pikachu**, **Samus**, **Kirby** y **Fox**; son los de siempre, los infaltables. Con ellos se tendrán las mismas cualidades que en las versiones anteriores, es decir, velocidad y fuerza balanceadas, permitiendo que los usuarios novatos puedan aprender a jugar sin problemas, y poco a poco se familiaricen con la mecánica. Seguramente conservarán sus movimientos clásicos como el ataque giratorio de **Link** o la bola de fuego de **Mario**; sin embargo, es muy probable que les agreguen varios poderes nuevos.







Esto lo deduzco porque se ha comentado que los combos aéreos serán de gran importancia para el desarrollo de las peleas, y pues como que si los dejan tal cual, quedarían en desventaja ante los nuevos personajes, que por cierto se nota que son muy veloces; pero bueno, mejor entremos de lleno a platicar de ellos.





Nuevos retadores

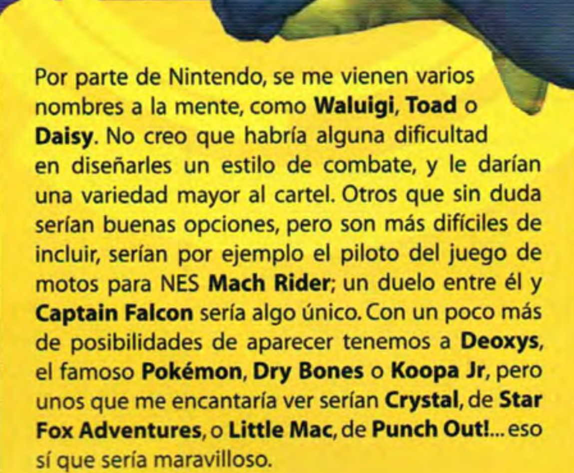
Hasta el momento se han mostrado cuatro personajes que debutarán en la franquicia en **Brawl**; algunos eran de esperarse, como el caso de Wario; otros fueron agradables sorpresas, como **Pit**, que viene del juego **Kid Ikarus**, y **Meta Knight**, extraído directamente del universo de **Kirby**. Pero sin duda el caso que nadie consideraba ni remotamente era **Solid Snake**, perteneciente a la serie **Metal Gear** de Konami, y que de entrada se ha convertido ya en la razón que muchos tienen para comprar el título.



Los que faltan

El número de personajes, aunque bueno, aún no está al nivel de lo visto en **Melee**, por lo que es lógico que pronto se darán anuncios, donde la lista de peleadores se incrementará considerablemente; muchas veces la gente cree que este tipo de acciones (el incluir una gran plantilla de peleadores) ocasiona que exista un gran desequilibrio, y que algunos combatientes no puedan hacer frente a todos de la misma manera, pero no es así; obvio que cada uno tendrá sus ventajas sobre otros personajes, pero cualquiera podrá derrotar a quien sea; sólo es cuestión de habilidad, práctica y determinación.

Es un hecho que de los clásicos faltan todavía varios, ya que no creemos que queden fuera íconos como **Zelda**, **Ganon**, **Captain Falcon** o **Ness**, todos de la gran familia Nintendo, pero aún quedan dos preguntas por responder: ¿se incluirán nuevos elementos de parte de la Gran N? ¿Habrá más personajes de parte de las licencias que entren a la batalla? Sin duda se trata de grandes incógnitas, pero por qué no dejamos que nuestra imaginación vuele y damos algunas propuestas.



Por parte de Nintendo, se me vienen varios nombres a la mente, como **Waluigi**, **Toad** o **Daisy**. No creo que habría alguna dificultad en diseñarles un estilo de combate, y le darían una variedad mayor al cartel. Otros que sin duda serían buenas opciones, pero son más difíciles de incluir, serían por ejemplo el piloto del juego de motos para NES **Mach Rider**; un duelo entre él y **Captain Falcon** sería algo único. Con un poco más de posibilidades de aparecer tenemos a **Deoxys**, el famoso **Pokémon**, **Dry Bones** o **Koopa Jr**, pero unos que me encantaría ver serían **Crystal**, de **Star Fox Adventures**, o **Little Mac**, de **Punch Out!**... eso sí que sería maravilloso.

De parte de las licencias tengo el mismo sueño que muchos de ustedes: poder ver a **Sonic** combatiendo con **Mario**; es uno de los rumores que más fuerza tienen y que de acuerdo con las relaciones de Nintendo y Sega no suena nada descabellado; otra opción interesante sería ver a un **Belmont**, o al mismo **Alucard**, que seguramente tiene millones de fans en el mundo. Alguien que creo le caería como anillo al dedo al concepto sería **Mega Man**, de Capcom; pero bueno, todo esto son suposiciones, nada real; sólo el tiempo nos dirá si teníamos razón o no.

Comencemos con **Wario**, némesis de **Mario**. Se puede prever que será un personaje lento, con movimientos sorpresivos; además, para que cause un daño mayor, deberá estar junto a sus oponentes; ideal para que saques a tus adversarios del escenario.

Pit, por el contrario, será uno de los personajes más rápidos del título; con sus armas podrá realizar combos bastante largos, pero creemos que su principal cualidad será la de flotar en el aire por un tiempo considerable, más o menos como lo han hecho **Yoshi** o **Kirby**.

El caballero redondo, **Meta Knight**, no sólo tendrá la velocidad de su parte, sino que también contará con mayor fuerza que **Pit**; eso se puede notar en los videos, donde sus golpes causan gran daño y hacen volar más a sus rivales; será una opción ideal para usarlo contra los pesados, como puede serlo **Bowser**.

Pasando a **Solid Snake**, es de quien menos se ha visto, pero tomando en cuenta sus habilidades, resultará parecido a **Fox**, o sea, no será muy rápido pero gracias a los movimientos que tendrá, podrás realizar combos muy elaborados, que le bajarán la risa a tu oponente.



Espero que esta segunda entrega de la sección haya sido de tu completo agrado, y es que como puedes darte cuenta, hablar de **Super Smash Bros. Brawl** es algo que podríamos hacer por cientos de páginas, ya que entre rumores e información oficial hay tema para rato. Por lo pronto manténganse pendientes del siguiente número, donde seguiremos analizando el juego más esperado por todos.

CN profile
Magus

Todo un ícono

Uno de los RPG más memorables es sin duda **Chrono Trigger**. Esta maravillosa aventura te lleva a recorrer diferentes épocas de la historia de un planeta con tal de salvarlo de un ser alienígena conocido como **Lavos**; **Crono** y sus amigos deben viajar en el tiempo y sobrevivir a miles de peligros para lograr su cometido, el cual no es sencillo; dentro de todos los personajes que conocen, existe uno que se lleva las palmas: el hechicero **Magus**. Cabe mencionar que su diseño –al igual que los demás personajes- corrió a cargo del gran artista Akira Toriyama, creador de **Dragon Ball**.



Historia

Este singular y misterioso sujeto es el mago oscuro que dirige la guerra en contra del reino de Guardia en el año 600 A.D.; pero realmente él se llamaba **Janus** y vivía con su hermana **Schala** y su madre **Zeal** en el mágico reino de Zeal, en 12,000 B.C. Después de un fatídico encuentro contra **Lavos**, él fue arrojado al 600 A.D., en donde comenzó a planear su venganza. Usando una guadaña como arma principal y su poderosa magia negra, **Magus** es uno de los mejores miembros que puedes reclutar para tu equipo... eso sí sabes cómo hacerlo, claro está. Su nombre se deriva de la palabra en latín *"Magi"*, la cual tiene su equivalencia como mago y/o magia.



¿Héroe o villano?... en realidad no importa

Este juego tiene un gran héroe: **Crono**, el cual tiene todas las características de un verdadero líder; asimismo, **Lavos** es todo un villano al importarle poco la vida del planeta con tal de hacerse más fuerte; pero **Magus** es totalmente diferente. Como **Janus**, era un niño receloso y su hermana lo era todo para él; al morir **Schala**, **Janus** creció lleno de odio contra **Lavos**, lo cual sólo ayudó para llevar a un nivel increíble sus poderes. En realidad la guerra entre el reino de Guardia y los Mystics no le importaba, él simplemente quería completar el ritual para invocar a **Lavos** y consumar su venganza. Durante los eventos de la historia, **Magus** decide unirse a **Crono** y los demás para tener otra oportunidad de enfrentar a su némesis, aunque esto signifique hacer equipo con su antiguo enemigo: **Frog**. Su personalidad sombría y semblante orgulloso lo convierten en un gran personaje digno de reconocerse. El no tener nada que perder lo convierte en un peligroso combatiente sin miedo a morir; para **Magus**, su vida sólo tiene un propósito: vengar la muerte de **Schala**.

Frases célebres

Dentro de los diálogos de **Chrono Trigger** hay muchas frases memorables, pero indudablemente **Magus**, siendo un personaje callado y más solemne que los demás, sólo habla cuando la situación lo amerita. Aquí están varias de sus citas más sobresalientes:

-El débil sólo se esfuerza por ser más débil.

-El pasado está muerto. Todo fue sólo un sueño.

-Si la historia debe cambiar, que cambie. Si el mundo es destruido, que así sea. Si mi destino es morir, simplemente reiré.

Más allá de Chrono Trigger

Magus apareció en el juego de Satellaview, **Radical Dreamers** (continuación de **Chrono Trigger**), como **Gil**. Tiempo después, este personaje aparecería en el remake de **RD: Chrono Cross**, pero debido a lo complejo que resultaría integrar su historia en **CC**, su personaje evolucionó a **Guile**, dejando borrada toda relación con **Magus**.



Magus es uno de esos personajes que se ganan a pulso su fama y preferencia entre los videojugadores, pues no necesita ser el héroe para sobresalir; de hecho, su forma de ser y actuar es lo que lo convierte en uno de los personajes más imponentes de los videojuegos.





Compañía: **Atari**
Desarrollador: **BEC**
Categoría: **TCG**
Clasificación: **Teen**
Jugadores: **1-4**



Hace algunos años, a mediados de los 90 para ser más exacto, no había videojugador (al menos no conocemos a ninguno) que no deseara ver el juego de su animación favorita; obviamente nos referimos a Dragon Ball en cualquiera de sus tres etapas; pero por cuestiones de derechos, pero sobre todo de desconfianza hacia el potencial que podría ofrecer la franquicia, tardó bastantes años en que pudiéramos disfrutar de títulos basados en Goku y sus aventuras. Esto se los decimos porque a veces perdemos la dimensión de las cosas, y se nos hace hasta normal ver estos juegos; pero no es así, pues requieren de un gran esfuerzo para su comercialización, por lo que siempre debemos apoyar sus apariciones, y más cuando son tan buenas como la que les vamos a platicar hoy.

El regreso del guerrero legendario

El juego en cuestión se llama **Dragon Ball Z: Harukanaru Densetsu**, y es para el Nintendo DS; su historia está basada en la parte más popular de la serie, es decir, la saga Z, por lo que en cuanto a intensidad, drama y acción no tendremos quejas, excepto si ya la has visto, pero bueno, a estas alturas, ¿quién no ha visto **Dragon Ball**? (creemos que muy pocas personas). Ahora bien, para darle algo de variedad al *gameplay*, se van a dejar de lado los géneros típicos para esta serie, que eran el de peleas o el de aventura, y se realizará un RPG con tarjetas, que si bien ya no es la última novedad, por lo menos intentarán modificar el modo de juego, que aunque bueno, ya se habiá estancado en las peleas, y la verdad ya era algo tedioso ver lo mismo cada seis meses.



Reuniendo las esferas

Si recuerdas, para el Game Boy Advance salió un par de juegos de tarjetas basados en **DB**, pero la verdad es que no eran para nada buenos, les faltaba bastante desarrollo en el modo de juego, ya que estaba bastante limitado, y con un par de jugadas que te aprendieras ya estabas del otro lado, además de que los diálogos que tenías con los diferentes personajes eran bastante planos; parecía que le hablabas a una fotografía, pues en ningún momento cambiaba la expresión de su rostro, lo que terminaba por frustrarnos, ya que Dragon Ball es sinónimo de acción, y con esa calidad de animaciones, lo único que lograban era aburrirnos; y la verdad los que hayan visto este anime, sabrán de su gran emotividad en práticamente todos los capítulos.

Por fortuna, han aprendido de los errores del pasado, y este juego cuenta con una mecánica mucho más elaborada en todo sentido, desde las batallas hasta el modo en el que vas a avanzar por los distintos escenarios; y eso es lo más importante de este título, que más que una secuela es algo así como una evolución, en la que se han eliminado procesos que eran tediosos y que no tenía ningún caso que los incluyeran, como el tener que pasar por "capítulos" que ya conocemos hasta el cansancio y que no aportan nada a la esencia de la serie.





De acuerdo con la situación que estés enfrentando, será la tarjeta que deberás usar, así que piensa muy bien tu jugada.

Denme un poco de su poder...

Para empezar, no vas a controlar a un solo personaje como suele ocurrir, sino que dependiendo el momento de la historia, podrás ser **Goku**, **Gohan**, **Picolo**, etc. y obviamente cada uno de ellos va a contar con sus poderes característicos; pero no se van a marcar con secuencias de control como en sus más recientes apariciones, sino que aquí todo se va a decidir mediante el orden en el que saques tus cartas del deck; esto parecería que le quita emoción a las peleas, pero no es así, al contrario, las vuelve más tensas, debido a que a pesar de que tengas a **Goku** contra un Saibaiman, si no te salen las tarjetas correctas puedes estar en problemas.



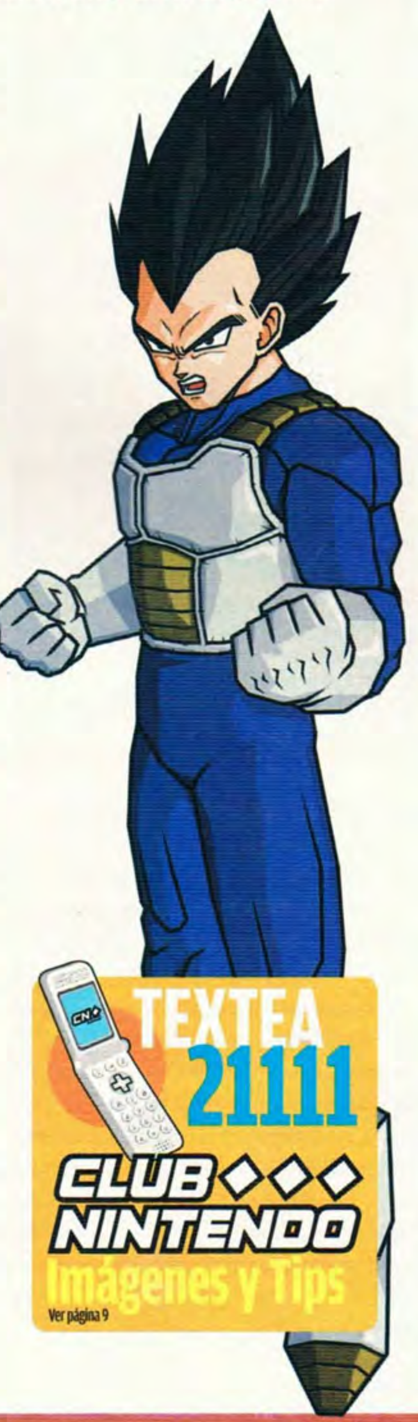


No todos los personajes que encuentres en el mapa serán enemigos; algunos estarán de tu lado, como el Gran Patriarca.

Ahora bien, el destino de los duelos no sólo va a depender de qué tanta suerte tengas, ya que no sería justo, sino de la manera como utilices las tarjetas, y es que usándolas adecuadamente, todas pueden sacarte de alguna dificultad, así que siempre tómate tu tiempo para saber cómo las vas a usar. Otro elemento que debes considerar serán los ítems, que te pueden ayudar a mejorar varios de tus estatus, para que puedas enfrentar de mejor manera a tus rivales.

Avanza con el poder de las cartas

Los *stages* serán al estilo de los juegos de **Yu-Gi-Oh!**, o sea, sólo vas a ver un mapa en la pantalla superior y los rostros de los personajes en la inferior. El mapa va a tener varios caminos y tú tienes que decidir por cuál quieres avanzar, y dependiendo del punto en el que estés parado será el reto que deberás pasar, que puede ser desde una simple pelea con los ayudantes de **Freezer** -que lo único que te dará será experiencia- hasta un duelo definitivo contra **Vegeta**, que te permitirá seguir avanzando y descubriendo nuevas áreas.



La ruta que sigas, tú mismo la eliges, eso está claro, pero no caminando o volando como siempre lo has hecho, sino que aquí va a ser como si estuvieras en un juego de mesa, de esos donde tiras dados, sólo que para avanzar usarás tus cartas, y no es que tengan alguna cualidad como podría serlo el Surf en **Pokémon**, no, sino que poseen un número en su parte superior, y dependiendo de éste será la cantidad de espacios que avanzarás, por lo que si quieres explorar en su totalidad cada mapa, tienes que usar forzosamente tarjetas con valores muy bajos, o de lo contrario puedes saltarte eventos interesantes o ítems.





La fuerza define al ganador

La manera en la que se van a restar los puntos de vida dependerá mucho de la fuerza de tus ataques, más o menos como ocurría en **Yu-Gi-Oh!**, es decir, si tú usas un poder con valor de 1,000 puntos, y tu adversario uno de 500, pues se hace una simple resta y da como resultado que sólo le quitarás la mitad de su energía; y lo mismo ocurrirá cuando tu valor sea menor; como puedes ver, en la teoría no es tan complicado de entender, pero sí llevarlo a la práctica, ya que no sólo tienes un ataque, sino varios, y se pueden ver influidos por valores de vida, fuerza, defensa, en fin; en pocas palabras, debes conocer muy bien a tu guerrero para sacarle el mayor provecho posible.

Entrando a cuestiones un poco más técnicas, la pantalla táctil nos servirá para mostrar las 5 cartas que tendremos, y lógicamente con sólo tocarlas con el *Stylus* será suficiente para activarlas; mientras tanto, en la superior se desplegarán las animaciones de las batallas, y aunque son en 2D, están muy bien elaboradas, pues se representa a la perfección cada técnica que elijamos. Pasando al sonido, siempre nos quedaremos con las ganas de escuchar las melodías de la animación; pero las que eligieron le van perfecto al estilo de juego.



Guarda tu mejor movimiento para el final

Las tarjetas van a contener movimientos como el **Kame-Hame-Ha** o **Genkidama**, y dependiendo el nivel de experiencia, podremos usarlas para terminar con nuestros rivales; eso para el ataque, pero la principal diferencia con respecto a sus antecesores es que existen cartas que te dejarán reducir o eliminar por completo el daño recibido, lo que permite que las estrategias sean mucho más elaboradas. En conclusión, un título muy bueno que dará a los fans un pretexto para revivir viejas glorias.



RANKINGS



MASTER: 7.5

Dragon Ball Z es una de mis animaciones favoritas; la he visto bastantes veces, pero la verdad es que en cuanto a los juegos, siento que ya se ha llegado a una sobreexplotación; y la verdad es que no son malos los títulos que han salido últimamente basados en este **Saiyan**, pero por lo menos los deberían dejar descansar un poco, no que cada dos meses tenemos uno nuevo. Pero bueno, pasando al juego en cuestión, te entretiene bastante, es muy divertido, pero creo que le hicieron falta más variantes en las cartas; me refiero a counters, hechizos, trampas y elementos por el estilo, que lo hicieran una experiencia más estratégica, pero aun así seguro le gusta a los seguidores.



CROW: 6.0

Qué les puedo decir, otro más con la temática basada en tarjetas. No sé ustedes, mis estimados lectores, pero si se trata de **Dragon Ball**, yo prefiero que sea un título de peleas o de aventuras, pero no de tarjetas porque siento que no explota bien su potencial. En general, es un *Trading Card Game* genérico, con un *skin* de **DBZ**, su jugabilidad no varía de un **Yugi** o del pasado **Marvel TCG**, e incluso puede llegar a ser muy entretenido cuando compites contra otro humano (hasta cuatro simultáneos); no obstante, lo que le sigue fallando a muchos títulos y obviamente a éste, es la capacidad de combate en línea.



PANTEÓN: 7.5

Parece mentira que después de tantos años, la serie de **Dragon Ball** sigue gozando de una buena popularidad entre los fans, y me atrevería a decir que con el tiempo, nuevos adeptos se han unido a las filas de los aficionados a **Son Goku**. Claro que esto es una buena oportunidad para seguir lanzando juegos y parafernalia y continuar exprimiendo cada vez más esta serie. ¿El juego? Simplemente es un título de cartas al estilo **YuGiOh!**, pero con **Saiyans**; recomendable sólo para quienes ya gastaron un par de cientos en su ropa interior oficial de **Dragon Ball Z**.

1 10

chikabum®.com

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5277 9794, nosotros te lo reponemos

Tonos

Lo Mejor

Clave	Canción
39936	Bendita Tu Luz - Maná
39921	Chiquilla - Kumbia All Starz
39857	Dime Ven - Motel
30550	Everybodys Changing - Keane
39494	Girlfriend - Avril Lavigne
39860	Hips Don´t Lie - Shakira
30265	La Tortura - Shakira
39478	Love Will Come Trough - Travis
31314	Mirame - Nikki Clan
30483	Por Besarte - Lu
39471	Se Muy Bien (Then I Woke Up) - Lola
31525	Sentimetal - Moderatto
39490	Sweet Escape - Gwen Stefani
39484	Thanks For The Moments - Fall Out Boy
31431	Tu Peor Error - La 5a Estación

Grupera

Clave	Canción
31610	Chula Bonita - Banda Cuisillos
31637	Como Este Loco - Julio Preciado
33004	Como La Flor - Selena
39932	Compárame - Arrolladora Banda El Limón
31365	De Contrabando - Jenny Rivera
31433	El Bombón Asesino - Ninel Conde
30755	Eslabón Por Eslabón - Lupillo Rivera
39017	La Niña Fresa - Banda Zeta
35059	Olvídame Si Puedes - Ana Bárbara
39481	Para Que Por Si Regresas - Lidia Avila
39482	Por Amores - Pesado
35063	Sergio El Bailador - Bronco

Reggaeton

Clave	Canción
1131417	Aquí Está Tu Caldo - Lany Tunes Y Michael Stuart
1139851	Caile - Tito El Bambino
1130357	El Chacarrón - Andys Val Gourmet
1131351	Noche De Sexo - Wisin & Yandel
1131309	I Don´t Care - Ricky Martin
1130502	Lo Que Paso, Paso - Daddy Yankee
1131409	No Me Dejes Solo - Daddy Yankee
1131351	Noche De Sexo - Wisin & Yandel
1139467	Pal Norte - Calle 13
1139951	Pam Pam - Wisin & Yandel
1139904	Reggaeton Latino - Don Omar
1139967	Sola - Hector "El Father"
1139491	Tengo Un Amor - Toby Love

Hip-Hop

Clave	Canción
1133275	El Arte Del Engaño - Cartel De Santa
1130739	My Humps - Black Eyed Peas
1133307	P.I.M.P. - 50 Cent
1130329	Frijolero - Molotov
1139944	Irreplacable - Beyonce
1139598	Dirt Off Your Shoulder - Jay Z
1137249	Survivor - Destinys Child
1130516	Pump It - The Black Eyed Peas
1139943	Fergalicious - Fergie
1139655	One Minute Man - Missy Elliot
1130413	She Wants To Move - N. E. R. D.

Hits En Inglés

Clave	Canción
1130724	All About Us - TATU
1133217	All The Small Things - Blink 182
1133219	Angel - Shaggy
1131564	Because I Want You - Placebo
1130728	Because Of You - Kelly Clarkson
1130397	Come Clean - Hilary Duff
1131449	Crazy - Aerosmith
1139858	Don't Bother - Shakira
1133146	Feel - Robbie Williams
1131453	Feel Good Inc. - Gorillaz
1135197	Get The Party Started - Pink
1131435	Get Together - Madonna
1139495	LDN - Lilly Allen
1131425	Maneatar - Nelly Furtado
1131491	November Rain - Guns N Roses
1131676	The Saints Are Coming - U2 / Green Day
1135427	This Love - Maroon 5
1139953	Welcome To The Black Parade - My Chemical Romance
1139968	What Goes Around - Justin Timberlake
1130280	Whenever, Wherever - Shakira
1131576	World Hold On - Bob Sinclair
1131362	Youre Beautiful - James Blunt

Éxitos

Clave	Canción
1139488	Monitor - Volován
1139589	Snow - Red Hot Chili Peppers
1139974	Remember - Summer Love

Envía la CLAVE al 7464

★RECIBIRÁS EL TONO EN TU TELCEL.
★GUÁRDALO Y ÚSALO COMO QUIERAS.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D6000; NOKIA 1220, 2220, 3320, 3590, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325; SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. MOTOROLA C340, V120t, V60i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, T191, T193, V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. BENQ M100, S670C; LG C1300, G1500, ME591, MG270, MG300d, MG320, MG610, MG800, W3000s; NOKIA 1100, 1100b, 1108, 1110, 1112, 1600, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3310, 3395, 3520, 3595, 3650, 5140, 5200, 5300, 6020, 6061, 6061i, 6100, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6590, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8390, 8801, 8890, 9210, 9290, 9300, 9300i, 9500, E50, E61, E62, N-Gage, N-GageQD, N70, N73, N91, N93; PANASONIC X700; SAMSUNG C207, E316, E715, E736, N707, R225, S100, S300M, T809, V200, X105, X426, X427, X480; SENDO S601; SIEMENS SX1; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; ZONDA Divaz, Estatuz, Funz, Signuz sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. ALCATEL 332; HAIER T3000, V7000; LG MG220; MOTOROLA C155, C250, C332, C333, C350, C381, C381p, C650, C698p, E380, E398, L6, L7, T720, T720i, U6, V171, V172, V180, V220, V220i, V235, V235p, V3, V300, V3e, V3i, V3r, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PANTECH G310, G310c, G700, GB210, GB310, PG1210, PG1310v, PG1610, PG1810, PG3810, PG6100; SAMSUNG E630, X460, X466, X640; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K310a, K310c, K310i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, K790a, K790c, K790i, P800, P900, P910a, P910c, S700c, S700i, S710a, T106, T200, T226, T310, T68i, T68m, W300i, W600i, W710i, W800i, W810i, W950i, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600, Z710i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $15 por tono I.V.A. incluido.

¡Descarga cualquiera de éstos contenidos estés donde estés!

Envía chikabum al 927

¡Y descarga el contenido que más te guste!

Precio $ 0.85 I.V.A. incluido.

Imágenes

Envía la CLAVE al 56467

★RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU IMAGEN.
★DESCARGA TU IMAGEN CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.





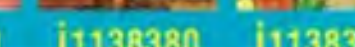
I1138386 I1138385 I1138384 I1138383 I1138382




I1138381 I1138380 I1138378

I1139722 I1139709 I1139708

I1139704 I1139705 I1139706 I1139707




I1139760 I1139759 I1139756 I1139752

I1139903 I1139902 I1139899 I1139898 I1139410



Zona chikabum Juegos

ESTUDIAR nunca fue tan Fácil

Envía ZONA al 32020

Precio $ 2.50 I.V.A. incluido. Todos los teléfonos son compatibles.

Nuevo Juegos Premium

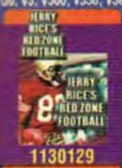
Envía la CLAVE al 7070

★RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU JUEGO.
★DESCARGA TU JUEGO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.




1130125	1130126	1130127	1130128
Series Compatibles: 1, 2, 4 y 8.	Series Compatibles: 1, 2, 4 y 8.	Series Compatibles: 1, 2, 3, 4 y 8.	Series Compatibles: 1, 2, 3, 4 y 8.

Equipos Compatibles: SERIE 1: I-MOBIL B2; MOTOROLA V365; NOKIA 3230, 3250, 3650, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 7610, N-Gage, N-GageQD, N70, N91; PANASONIC X700; SENDO X; SIEMENS SX1. SERIE 2: NOKIA 2600, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5140, 6020, 6030, 6100, 6230, 6260, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260. SERIE 3: ALCATEL 756, 757, C552, C651, C652, C750a; SKYZEN EZ300, EZ400; SONY ERICSSON K310a, K310c, K310i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, 7610, W200a, W300i, Z310a, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600. SERIE 4: ALCATEL S853; SKYZEN EZ500, EZ600; SONY ERICSSON K550i, K700c, K700i, K750c, K750i, W600i, W710i, W800i, W810i, Z550a, Z550i, Z710i. SERIE 5: SAMSUNG C207, C406, E116, E250, E256, E316, E356, E376, E630, E715, E736, V200, X166, X466, X480, X496, X636, X640, X656, X660, X686. SERIE 6: MOTOROLA L6, L6i, T720, T720i. SERIE 8: MOTOROLA C698p, E1, E390, E398, K1, L7, U6, V3, V300, V330, V3e, V3i, V3r, V400, V400p, V555, V557, V600, V635. Precio $50 por juego I.V.A. incluido.





1130129	1130130	1130131	1130132
Series Compatibles: 1, 2, 4, 5 y 8.	Series Compatibles: 1, 2, 4 y 8.	Series Compatibles: 1, 2, 4, 5 y 8.	Series Compatibles: 1, 2, 4 y 8.

Polifónicos

Envía la CLAVE al 7464

★RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU TONO.
★DESCARGA TU TONO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

Clásicos

Clave	Canción
P1133189	Again - Lenny Kravitz
P1135314	Boys Dont Cry - The Cure
P1131448	Come As You Are - Nirvana
P1133246	Dust In The Wind - Kansas
P1133247	Englishman In New York - Sting
P1130853	Hotel California - Eagles
P1135160	In The End - Linkin Park
P1133270	Iris - Goo Goo Dolls
P1133340	Torn - Natalie Imbruglia
P1133183	We Are The Champions - Queen

Electrónica

Clave	Canción
P1139770	Block Rockin Beats - The Chemical Brothers
P1131450	Enjoy The Silence - Depeche Mode
P1130108	Flash Dance - Deep Dish
P1130709	Hung Up - Madonna
P1131593	Miedo - María Daniela Y Su Sonido Lásser
P1130457	Niño - Belanova
P1130465	Por Ti - Belanova
P1130458	Rosa Pastel - Belanova

Rock Alternativo

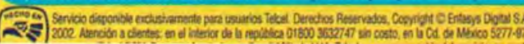
Clave	Canción
P1139941	A Dónde Van Los Muertos - Kinky
P1131432	Bienvenido - Sizu Yantra
P1137008	Cuando Pase El Temblor - Soda Stereo
P1130222	Dime Jaguar - Jaguares
P1130924	Dormir Soñando - El Gran Silencio
P1131483	El Extranjero - Enrique Bunbury
P1131485	Florecita Rockera - Aterciopelados
P1131010	Fuera De Mi - La Ley
P1131489	La Balada - La Cuca
P1135165	La Célula Que Explota - Caifanes
P1130597	La Ingrata - Café Tacuba
P1139496	Los Malaventurados No Lloran - Panda
P1139479	Me Cambió - Allison
P1130276	Mi Tamagochi - Estramboticos
P1131438	No Me Digas Que No - Nikki Clan
P1130365	Ojos Claros Labios Rosas - Ely Guerra
P1139873	Oleada - Julieta Venegas
P1130285	Peligroso Pop - Plastilina Mosh
P1130536	Rosa Venus - Fobia
P1139474	Todo Para Nada - Chetes
P1135232	Viento - Caifanes

Pop En Español

Clave	Canción
P1131562	A La Primera Persona - Alejandro Sanz
P1139887	Abrázame - Camila
P1139942	Bella Traición - Belinda
P1131566	Como Yo Nadie Te Ha Amado - Yuridia
P1139487	De Vez En Mes - Ricardo Arjona
P1139962	Dispárame Dispara - Laura Pausini
P1139946	La Vida Después De Ti - Lu
P1139948	Me Muero - La Quinta Estación
P1130332	Na Na Na (Dulce Niña) - Kumbia Kings
P1139527	Nada Puede Cambiarme - Paulina Rubio
P1139965	Ni Contigo Ni Sin Ti - Fangoria
P1139960	Que Hiciste - Jennifer Lopez
P1139483	Que Pasa - Juanes
P1139556	Quien Eres Tú - María José
P1139489	Será - Sin Bandera
P1139966	Si Nos Quedara Poco Tiempo - Chayanne
P1131573	Si Tú No Vuelves - Chetes y Amaral
P1131357	Sin Despertar - Kudai
P1131360	Todos Me Miran - Gloria Trevi
P1139485	Una Noche - Il Divo
P1139940	Ya No Quiero - Jesse & Joy

COMPATIBILIDADES Asegúrate de tener configurado tu WAP. Si no encuentras tu modelo en ésta lista quiere decir que es compatible, manda la clave del contenido como aparece.

POLIFÓNICOS: MOTOROLA A1200i, C155, C261, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E2, E390, E398, K1, L6, L6i, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V220i, V235, V235p, V3, V300, V330, V360, V365, V3e, V3i, V3r, V400, V400p, V555, V557, V600, V635, W220, W375; PALM Treo600, Treo650; SAGEM myS-7; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el P1 del principio de la clave por P2. Precio $15 por polifónico I.V.A. incluido. IMÁGENES: MOTOROLA A1200i, C155, C261, C381, C381p, C384, C385, C650, C698p, E1, E2, E390, E398, K1, L6, L6i, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V220i, V235, V235p, V3, V300, V330, V360, V365, V3e, V3i, V3r, V400, V400p, V555, V557, V600, V635, W220, W375; SAGEM myS-7; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el I1 del principio de la clave por I2. Precio $15 por imagen I.V.A. incluido.





El presidente de Nintendo de América, Reggie Fils-Aime, dio la bienvenida a la prensa e inició su presentación.

Fotos Toño Rodríguez

Reporte MAY SUMMIT Nintendo

El pasado 22 de mayo, en la ciudad de Seattle, Washington, Nintendo reunió a la prensa en un evento realizado previo a su participación en el E3 de este año, el cual tendrá lugar en Los Ángeles los días 11, 12 y 13 de este mes. En esta ocasión, en Seattle, estuvimos presentes varios medios especializados en videojuegos y toda la información que obtuvimos te la damos a continuación. El *summit* fue abierto con la presentación de Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo de América. Reggie inició su conferencia comentando lo buena que ha sido esta temporada para Nintendo, los alcances que la compañía ha tenido con el lanzamiento del Wii y el posicionamiento total del Nintendo DS. A continuación te ofrecemos un resumen de lo dicho por él.

Reggie Fils-Aime: ¿Qué tal, cómo les va? A mí, de maravilla. ¿Saben?, hoy tengo el trabajo más sencillo de esta presentación: hablar de lo bien que vamos y de lo contentos que estamos con los números que tenemos, pero no les voy a platicar de eso. En lugar de ello les voy a comentar de dos puntos; en la historia de la industria de los videojuegos sólo una compañía ha sido la #1 en la fabricación de consolas, la #1 en fabricación de consolas portátiles, la #1 en desarrollo de software y la mejor en ventas de juegos. Esa compañía es Nintendo y ahora lo hacemos de nuevo. El segundo punto son las ventas en los Estados Unidos: Nintendo tiene el primer y segundo lugares de ventas en cuanto a consolas de videojuegos se refiere. El primer puesto lo tiene el Nintendo DS y el segundo el Wii; el tercer sitio es el PS2, no el PS3; el PS3 está acompañando al GBA en el fondo. Este es un ranking en el cual se demuestra cómo son las cosas en este momento y lo que van a ver aquí demuestra este momento de Nintendo.

Vamos a hablar de Japón. El año pasado, más de la mitad de juegos vendidos fueron del Nintendo DS; en otras palabras, más de la mitad del *software* de los consumidores fueron para una sola consola. También en Japón, ahora el 75% de las salas en casa tienen un Wii, algo claro de lo que está pasando. Tengo algunos datos de nuestro mercado: en el último año y medio ha habido grandes movimientos en los consumidores comprando Nintendo DS; por ejemplo, el número de mujeres que han adquirido sistemas se ha incrementado al 42%; el número de gente que ha comprado el Nintendo DS arriba de los 30 años también lo ha hecho al 127%, y el porcentaje del público por sobre 35 años ha subido a 212%. Todo esto tiene un motivo y no es un secreto; de hecho hemos hablado de esto por algún tiempo: el nuevo software hacia los nuevos consumidores. Este es un ejemplo: buscamos el porcentaje de mujeres que compran un juego como **Mario** y podemos ver que esas ventas representan el 12%; ahora vean cómo se muestran los otros juegos: **Nintendogs** dobla el porcentaje; **Brain Age y Big Brain Academy** se incrementan de manera considerable. No creemos que haya habido software en la industria del videojuego que represente esto. Para Wii no es sorpresa; en estas mismas fechas, hace un año, cuando mostramos la consola en el E3, atrapamos a los jugadores, los interesamos en la consola. Pero no todos los consumidores supieron lo que pasó en el E3. Nuestra meta era llegar a todos, tanto videojugadores como gente que en su vida ha tocado un sistema, y lo logramos haciendo de esto un fenómeno por sí solo.

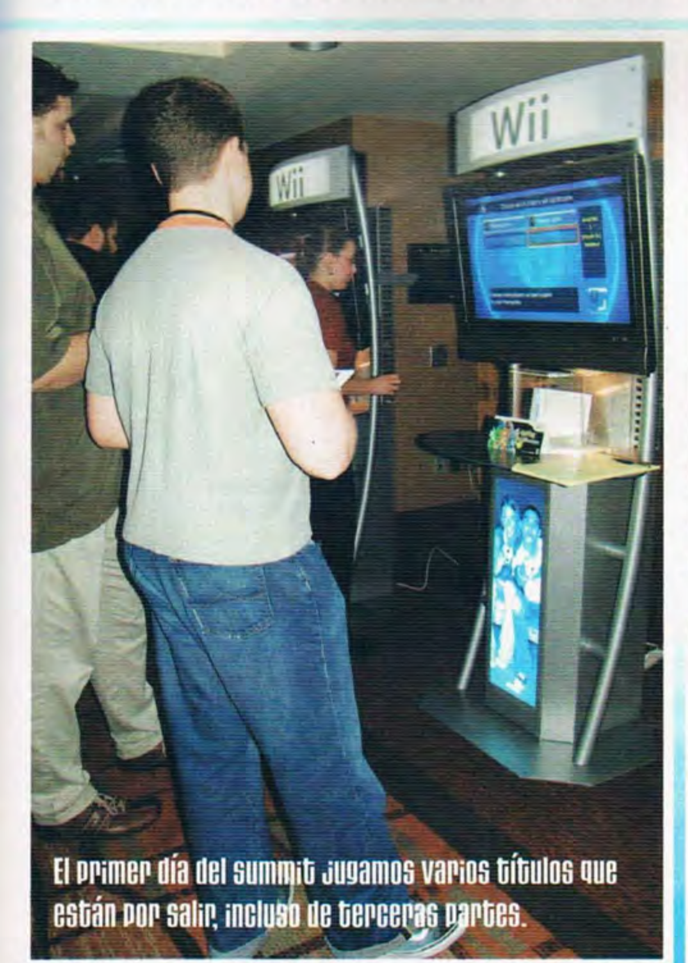
Es interesante ver lo que pasa en las casas que tienen un Wii; no hay duda que la gente que no ha jugado antes está tomando el control, lo disfrutan y se pasan un tiempo fenomenal. Además, 40% de la gente que tiene un Wii en el mundo se ha conectado a

Internet por medio de Wii Connect 24, aunado a las millones de descargas de juegos que se han hecho hasta ahora. Mencionando también a los canales como Mii, compartiendo sus Mii después de haberlos creado como el Everybody Votes, todo esto se ha convertido en parte de la vida de estos consumidores. Aquí en los Estados Unidos los propietarios de las consolas nos están diciendo qué es lo que pasa en sus casas, y no es sorpresa que el 95% de hombres de 6 a 24 años están jugando Wii de manera regular. Lo esperábamos. Pero qué pasa con la demás gente dentro de la casa: que está tomando el control y lo vuelve a hacer de manera regular. Hombres arriba de 50 años nos dicen que están jugando y también lo están haciendo de manera regular. Mujeres arriba de 50, 10% lo hace de manera regular. Tengo que creer que es la primera vez que la industria experimenta esto.

Pero déjenme mostrarles dos ejemplos finales de cómo hemos cambiado el mercado. Primero: todas las compañías saben que la vida de los juegos en aparador es extremadamente corta: si no capturan la atención en las primeras semanas o primeros meses de lanzamiento, no van a vender mucho software. Consideremos los siguientes ejemplos: **Brain Age**, un año en América y sigue entre los mejores 25 títulos; otro ejemplo, **Nintendogs** salió hace casi dos años y se mantiene en esta misma lista. Lo que verán aquí son juegos que van a más audiencia. Como muchos saben, las ventas se incrementan en la temporada navideña; nosotros debemos pensar en cambiar esto, no debemos depender de esta temporada, seremos exitosos si le damos al consumidor opciones todo el año.

Desde los inicios de esta industria sólo hemos conocido una manera de ver el modo de vender hardware y la manera es activando el centro de atención, llegando al objetivo principal. Con juegos como **Mario**, **Zelda** o **Resident Evil**, para de ahí expandir el mercado. Si a esta gente le gusta el juego, se lo dicen a más personas y así se crea más interés en el juego. Así hasta llegar a más audiencia y jugadores casuales, el juego se convierte en algo esencial que te obliga a comprar el hardware, y todo mundo feliz. Lo que estamos haciendo con Nintendo DS y Wii es agregar cosas a este modelo. Títulos como **Nintendogs**, **Brain Age** y **Wiisports** están diseñados para sobrepasar a los videojugadores, para ser jugados más allá de estos modelos, y no es fácil de hacer. El resultado de todo esto es la expansión del mercado. Y con esta dinámica no sólo estamos considerando a Sony o Microsoft como nuestros principales competidores, pues de hecho estamos compitiendo con otros medios de entretenimiento. Si la gente prefiere estar en casa un sábado por la noche jugando boliche con su Wii en lugar de ir al cine, ya ganamos; si el consumidor pasa 22 minutos creando a su perfecto Mii en lugar de ver un programa de televisión, ya ganamos. Pero aquí hay un peligro: nosotros nos debemos enfocar a toda la audiencia; y déjenme ser claro: si nosotros no satisfacemos a los videojugadores centrales, no importa si tenemos éxito en el otro canal. Nuestro

"No hay duda que la gente que no ha jugado antes está tomando el control, lo disfrutan y se pasan un tiempo fenomenal." Reggie Fils-Aime.



El primer día del summit jugamos varios títulos que están por salir, incluso de terceras partes.





compromiso es con todos. A veces es difícil poner en alguna de estas categorías a los juegos; por ejemplo, **Pokémon Diamond** y **Pearl**, ¿son juegos para videojugadores *core* o son juegos para expandir la audiencia? En sólo dos semanas de estar disponibles estos dos juegos han vendido 1.7 millones de copias; no sólo son los mejores títulos del mes, sino también del año. Ahora, el señor Iwata y yo comentamos que somos la mejor compañía para vender videojuegos, y estos dos títulos nos hacen ver que lo seguiremos siendo por un tiempo más. Nuestro siguiente paso para expandir la audiencia viene con **Brain Age 2** para Nintendo DS, que se lanza el 20 de agosto, y según Famitsu, en Japón este juego es aún más popular que el primero. La meta del juego es la misma, pero el camino es muy diferente. Será un reto para los que gustan de rompecabezas, tocar el piano y más. Un par de juegos más de la serie **Touch Generations; Picross** y **Planet Puzzle League** son títulos creados para gustar a más gente. Títulos para Wii como **Pokémon Battle Revolution** con conexión entre Nintendo DS y Wii harán posible que cuatro jugadores separados compartan la acción. También tenemos **Big Brain Academy: Wii Degree** de hasta ocho jugadores, que pueden competir simultáneamente y comparar sus resultados con gente de muchos lugares vía Wii Connect 24. **Mario Strikers** con juego vía Wi-Fi, donde enfrentarás a oponentes a distancia. La acción será por horas con juego *on-line*. Será el favorito de muchos. También tenemos **Mario Party 8**, por primera vez usando el Wiiremote en esta serie. Déjenme hablarles este último minuto acerca de los videojugadores *core:* a decir de cierta gente, el último juego que Nintendo lanzó para este segmento fue Golden Eye; para nosotros, **Mario, Smash Bros. y Zelda** también están dirigidos a ellos. No puedes encontrar a un jugador *core* que no haya jugado alguno de estos títulos. Para finales de año ustedes jugarán **Super Mario Galaxy, Super Smash Bros. Brawl** y **The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass.** Les aseguro que las compañías que desarrollan para Nintendo también necesitarán de las dos audiencias. Los desarrolladores están muy entusiasmados con Wii, por la innovación y por el potencial, y esto es sólo el inicio. Hoy en día en los Estados Unidos, las compañías han vendido más juegos para Wii que Nintendo, esto incluye el éxito que hemos tenido con **Zelda** y **Wii Play**.

Por último, **Metroid Prime 3 Corruption**. Ustedes conocen la franquicia, pero nunca la han jugado antes de esta manera. Gente de la compañía dice que se está reinventando la manera de jugar un título de primera persona. Es lo más cercano que pueden tener a un control de PC en un juego de plataforma. Es una definición de diversión, pero no es suficiente lo mejor que se ve; es un completo sentir de mejoría. Y espero que ustedes tengan ese sentimiento cuando lo jueguen. ¡Gracias!

"Se está reinventando la manera de jugar un título de primera persona." **Hablando acerca de Metroid Prime 3 Corruption**













El título de The Bigs nos da la oportunidad de disfrutar del beisbol con las licencias.

Esto fue parte del mensaje que nos dio Reggie en el May Summit de la ciudad de Seattle. Sólo resta esperar a que los títulos sean lanzados y ver cuáles son los resultados de los movimientos que Nintendo está haciendo para seguir atrayendo a esa audiencia que no había tenido contacto con los videojuegos hasta ahora. Además, ya estamos cerca del E3 y seguramente habrá más anuncios de Nintendo que nos dejarán satisfechos a todos los seguidores de la marca.

Por lo pronto y para que te informes más acerca de **Mario Strikers Charged**, te invitamos a que le des una leída al artículo de portada, que contiene lo último en información de este gran título.



TRANSFORMERS
AUTOBOTS DECEPTICONS

NUESTRO MUNDO... SU GUERRA

COMO YA ES CASI UNA OBLIGACIÓN, CADA QUE SALE UNA PELÍCULA DE ACCIÓN –MÁS SI ES EN CGI O BASADA EN ALGÚN CÓMIC O CARICATURA- VIENE ACOMPAÑADA POR UN VIDEOJUEGO PARA SACARLE JUGO A LA FRANQUICIA. A VECES EL RESULTADO ES UN TÍTULO DE CALIDAD, OTRAS... ES SÓLO POR SI TE GUSTÓ DEMASIADO LA CINTA COMO PARA COMPRAR HASTA LA ROPA INTERIOR OFICIAL. EN ESTA OCASIÓN TENEMOS LAS ADAPTACIONES PARA EL NINTENDO DS Y EL WII DE LA RECIENTE PELÍCULA: TRANSFORMERS. ASÍ QUE VAMOS A DARLE UNA REVISADA PARA VER QUÉ ES LO QUE NOS



Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Vicarious Visions**
Categoría: **Acción**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-4**



¿POKÉFORMERS? ¡NO!

Los **Transformers** llegan al DS en dos versiones distintas: **Transformers: Autobots**, y **Transformers: Decepticons**. No te preocupes, no tienes que conseguir 151 robots conectando los dos juegos, simplemente se trata de que un título está enfocado a los héroes y el otro a los villanos, lo cual le da un enfoque distinto a cada uno, dado que se ven y juegan desde perspectivas totalmente opuestas; los **Decepticons** no se detendrán por nada para lograr su cometido y los **Autobots** darán su vida por defender a los humanos. Obviamente, en cada una tendrás a tu disposición a varios robots buenos, o malos, según sea la versión que hayas elegido; pero eso no es todo, sigue leyendo para que conozcas más detalles al respecto.

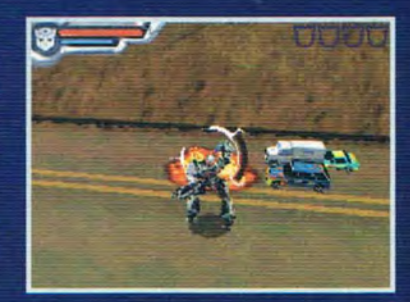


ESCENARIOS

Dentro de cada juego encontrarás una buena cantidad de escenarios en donde se llevarán a cabo los feroces enfrentamientos entre **Autobots** y **Decepticons**; cada ciudad o lugar está increíblemente extenso y sumamente detallado, como pocas veces hemos visto en un sistema portátil. Hay sitios abiertos con grandes dimensiones como Hoover Dam y Casino Town, pero existen otros como los niveles antárticos que son exclusivos de la versión **Transformers: Autobots**; mientras que las etapas desérticas aparecerán sólo en **Transformers: Decepticons.**

EL JUEGO

Esta aventura llena de acción está desarrollada por Vicarious Visions, el equipo responsable de las versiones para NDS de **Spider-Man** y **Tony Hawk**. Aquí tu habilidad será puesta a prueba en las más de veinte diferentes misiones en donde deberás luchar contra tus enemigos para ganar. Pero lo mejor de todo es que puedes escanear a más de 30 distintos vehículos para transformarte en ellos y aprovechar sus distintas capacidades y beneficios. Por ejemplo, tu robot puede transformarse en un auto deportivo, en un jet de caza o un helicóptero (entre muchas otras opciones más). Y por si fuera poco, también podrás personalizarlo al pintarlo de acuerdo con tu estilo y personalidad.





Transfórmate y compite

Como siempre, un juego puede ser muy bueno; pero después de terminarlo a veces te quedan ganas de explotar más su concepto. Por esta razón, es una excelente idea que incluyan modos *multiplayer* para que puedas jugar con tus amigos o familiares y ver quién es el mejor; esto aumenta el *replay value* a cualquier título y **Transformers** no es la excepción, pues cuenta con el modo AllSpark War, para el servicio Nintendo Wi-Fi Connection, en donde los jugadores pueden conectarse y combatir para ver cuál lado es el más poderoso.

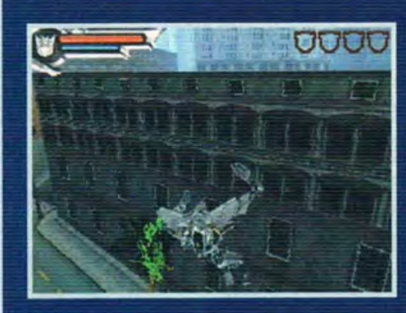


En la pantalla táctil puedes revisar tu mapa y estatus.

Replay value en serio

Uno de los principales detalles de los modos *multiplayer* es que no hay tantas escenas para competir; afortunadamente, en estas dos versiones encontrarás 20 misiones de historia para combatir lado a lado con un amigo, así como otras 20 con retos especiales. Y para que cuatro **Transformers** se vean las caras y compitan entre sí, están los modos Death Match y AllSpark Sports, cada uno con diversas formas de enfrentarse y divertirse. Puede que sigamos algo molestos por el cambio tan radical de imagen y enfoque que le dieron a los **Transformers** en la película, pero no cabe duda que el juego de NDS te hará emocionarte aún si no te agradó la cinta.









Cada versión de este juego es buena, depende de ti el camino a tomar.

Transformers en el Wii

La versión de Wii es obviamente superior en cuestión de gráficos, pero la trama sigue siendo la misma; en este juego puedes elegir (dentro del mismo disco) si quieres ser un heroico **Autobot**, o un malvado **Decepticon**. Al igual que en su hermano menor, en **Transformers: The Game** puedes escanear y transformar a tu robot en algún vehículo para explotar sus ventajas y poder explorar de manera más eficiente cada uno de los niveles que conforman la aventura. Pero no creas que todo se trata de pelear en forma de robot y transformarte en un auto para llegar rápidamente de un lugar a otro; tienes que saber aprovechar todas las cualidades y beneficios de cada modo para tener un poco de ventaja en tus misiones.

Escenarios impresionantes

Si los niveles de la versión de DS te sorprendieron, espera a estar en medio de los enormes escenarios de la de Wii, en donde existe una cantidad todavía mayor de elementos interactivos y cosas destructibles para darle un mayor realismo a los combates. Cada objeto interactivo que encuentres dentro del juego puede ser utilizado como un arma, así que no titubees en tomar un carro y arrojárselo a tu oponente, pues él no tendrá la misma consideración contigo.



¡Combate Transformer!

Los enfrentamientos entre los robots que se transforman son muy espectaculares; las peleas se tornan bastante agresivas debido a la naturaleza del combate robot-vehículo vs. robot-vehículo, pues no hay tregua entre **Autobots** y **Decepticons**, y con los elementos destructibles y usables como armas, las cosas se ponen de a peso y se aplica la vieja frase: "puedes correr, pero no puedes esconderte". Cada personaje tiene diversas estadísticas como su tamaño, poder y peso, además cuenta con ataques de pelea cuerpo a cuerpo, así como disparos y proyectiles para cuando hay más distancia de por medio.

¿Recomendable? ¡Sí!

Transformers: Autobots y **Decepticons** es una gran opción para los fans de las batallas y la acción; sabemos que la película deja mucho que desear, especialmente al recordar la vieja serie de los años 80, pero no podemos sino aceptar que los desarrolladores hicieron un gran trabajo al traernos un videojuego tan bueno, el cual hace que no importe si la cinta fue buena o mala; puedes disfrutar de las versiones de NDS o Wii sin problemas. Ahora bien, si eres del porcentaje que disfrutó esta reedición de los **Transformers**, definitivamente debes adquirir este juego.



RANKINGS



CROW: 7.5

La película quizá no sea lo mejor que se haya hecho en los últimos años con respecto a una serie de televisión, aunque tiene buenos efectos visuales, pero lo que nos importa más, es decir, el videojuego, cumple con su misión de ofrecer una perspectiva interactiva de los hechos del filme. Gráficamente nos muestra un universo tridimensional con buenos detalles en diseño de personajes y animaciones que realzan su movimiento, pero siento que carece de la acción intensa que a los fans nos hubiera gustado ver. No obstante, su estilo de juego y la dualidad de versiones lo hacen atractivo para los fans.



PANTEÓN: 8.5

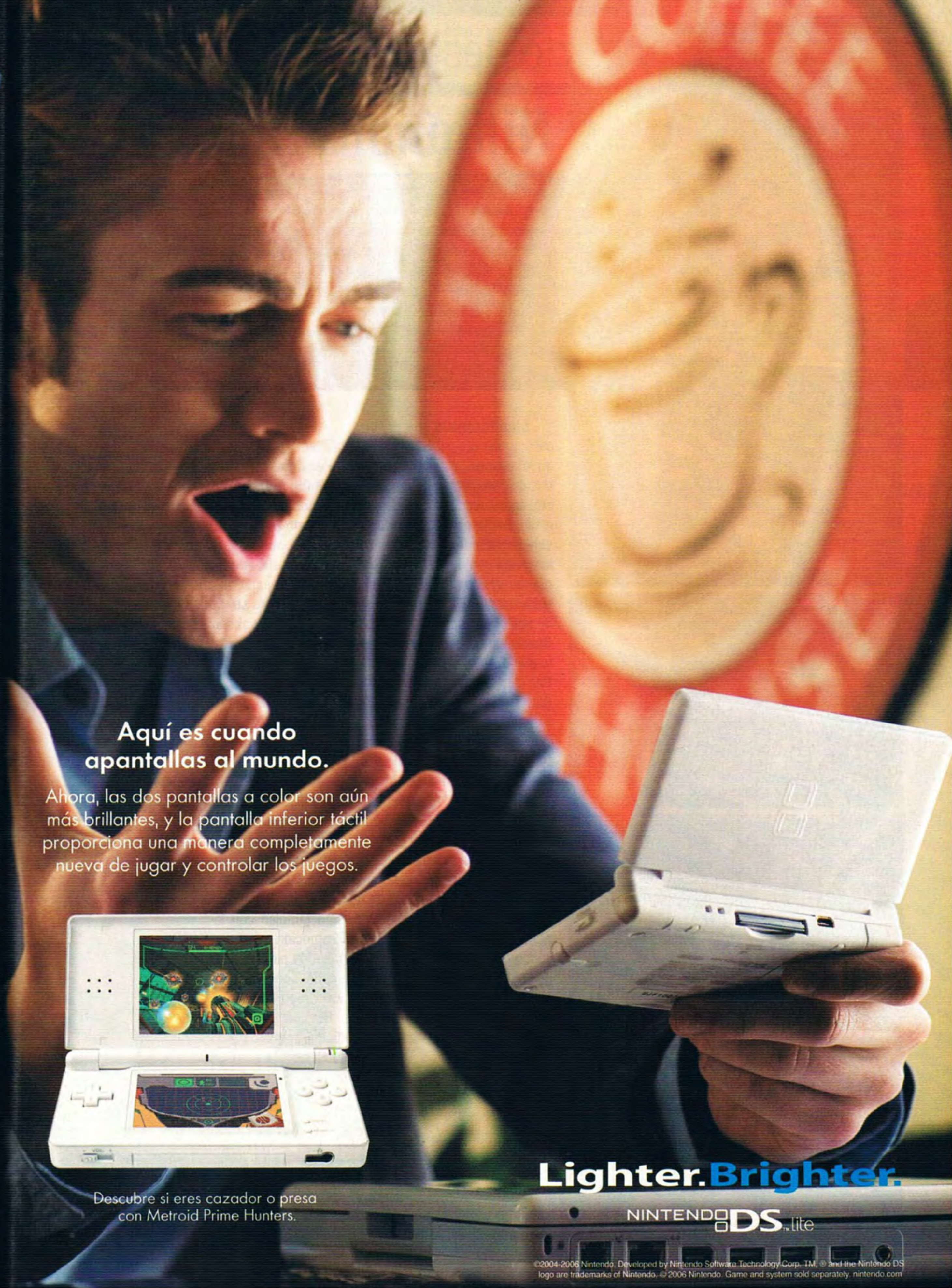
No hablaré acerca de la película, pues todavía no alcanzo a reponerme de la impresión... pero sí diré que los juegos de DS y de Wii son bastante recomendables, dejando un poquito fuera la temática de la cinta. El *gameplay* es muy bueno y tiene mucha acción, los escenarios son enormes y cuenta con muchos elementos interactivos que te hacen sentir dentro de la batalla; pero lo mejor de todo es indudablemente la opción *multiplayer* para invitar a tus amigos o familiares a una reta. Cuando vi que eran dos versiones casi me desmayo, pero afortunadamente sólo es para decidir tu lealtad a los **Decepticons** o a los **Autobots**.



MASTER: 7.5

Tengo muy buenos recuerdos de esta ya clásica serie de robots, pero no podré decir lo mismo de los títulos. Son buenos, eso no lo niego, te divierten un rato, y más si los juegas con amigos, pero no pasa de ahí; podría tener otro nombre y hubiera estado mejor, ya que los fans de los personajes no quedarían decepcionados, porque tiene que ver muy poco con la animación; aunque cabe mencionar que esto último es más culpa de los creadores de la película que los del videojuego; pero bueno, lo mejor será que lo pruebes, ya que, como dije, es bueno, pero no tiene nada que ver con la idea original.

1 — 10


COFFEE
Aquí es cuando apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Descubre si eres cazador o presa con Metroid Prime Hunters.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
©2004-2006 Nintendo. Developed by Nintendo Software Technology Corp. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com

Reporte desde Mérida, Yucatán

Club Nintendo - Senka 06

Sólo hace unos cuantos meses fuimos invitados a la convención de anime, cómics y videojuegos que se realizó en la ciudad de Mérida, Yucatán, llamada Senka. En aquella ocasión, quienes asistieron por parte de nuestra redacción fueron Panteón y Crow, que nos comentaron acerca de la gran calidad de gente de por allá, lo que ahora pudimos constatar. En esta segunda visita que tuvo Club Nintendo por medio de Pepe Sierra y yo (Toño Rodríguez) en la Senka 06 recibimos muchas muestras de amistad y camaradería. El evento fue los días 3 y 4 del mes de junio. El organizador de la convención, Daniel Mejía, nos comentó que ésta va creciendo poco a poco, ya que fue la sexta edición y que más participantes se suman en cada oportunidad.





Orlando y Daniel Mejía con nosotros en el *stand*





Club Nintendo con el Wii

Ya instalados en el salón del Centro de Convenciones de Mérida, iniciamos las actividades de Club Nintendo en la Senka 06. Ahí, Pepe y yo nos dedicamos a convivir con todos los fans de la revista que nos visitaron en nuestro *stand*. Una vez más el Wii fue la estrella del evento, reuniendo a gran cantidad de videojugadores y no videojugadores. Sigue sorprendiéndonos cómo este sistema causa sensación entre las gente que no ha sido afecta a los juegos de video; madres y padres de familia se dieron un tiempo para verlo y por supuesto jugarlo. En esta ocasión el título mostrado fue **Wii Play**, esto debido a su facilidad de su modo de juego y a la diversidad de opciones que nos presenta un solo título. No obstante, muchos nos pidieron **Wii Sports** para organizar las retas de Box y Tennis. Como dice la voz popular, "al público lo que pida". Así que también nos dimos tiempo para echar las retas en **Wii Sports**. Por cierto, Pepe y yo agradecemos a todos los que nos acompañaron y ayudaron (Karem, Emilio, Alexandra y Selene) a organizar a la gente en nuestro *stand*.

Hablemos de los fans

Nos imaginábamos una buena cantidad de fans de la revista en esta ciudad, pero la verdad es que nuestras expectativas se vieron rebasadas, ya que el número de gente que asistió a visitarnos para estrechar las manos fue muy considerable. En el vuelo de ida, Pepe y yo comentábamos y le pregunté que si imaginaba a alguien llevándonos la primera revista, lo cual ambos pensamos que era poco probable, pero que había alguna esperanza... ¡y cuál fue nuestra sorpresa cuando en el segundo día de la convención llegó un amigo con no sólo la primera revista, sino también con la número dos! Se podrán imaginar la emoción que sentimos en ese momento: ver estas dos piezas de colección en muy buen estado. Todos los que estaban en el *stand* se acercaron en el momento en que las firmamos y dedicamos. Pero no sólo fue uno el que llegó con alguna edición de gran valor, algunos otros llevaron piezas que nos hicieron recordar esos años en los que jugábamos con el NES o SNES.

Lo que viene para Wii

Como en toda convención, aquí también tuvimos actividades alternas. El sábado y domingo dimos dos conferencias en el escenario de Senka 06. El tema: títulos

de Wii. Algunas semanas antes habíamos producido un DVD especial para la convención en el que incluimos la gran mayoría de títulos que han salido y que están por hacerlo para el Wii. Sabíamos que iba a ser una buena propuesta y no nos equivocamos. La respuesta de la gente fue increíble al ver los juegos con explicación del modo de juego (algunos títulos). Los más aplaudidos fueron: **Super Mario Galaxy**, **Super Smash Bros. Brawl** y **Resident Evil 4 Wii Version**. Con esto la gente que aún no conocía todo lo que es Wii, se quedó con una muy grata impresión.

Concurso de Cosplay

Otra de las cosas que pudimos experimentar en esta convención fue ser parte del jurado del concurso de *cosplay*. Alrededor de 25 participantes se anotaron en él (otros con *cosplay* no lo hicieron), donde tuvimos que calificar creatividad, actuación y dominio del escenario. Realmente nos sorprendimos por el nivel de pasión y entrega que los chavos y chavas de Mérida tienen por este género. La decisión fue muy difícil, pero había que tomarla. Tres jovencitas fueron las elegidas y la verdad es que se lo merecían, pues sus atuendos fueron los mejores, además de que proyectaban mucho. Una muy grata experiencia que nos llevamos de esta convención.

Los campeones del mundo

Senka 06 tuvo más invitados a la convención. Estuvieron presentes los campeones del mundo en el **Pump it up**. A ellos los conocimos antes del inicio del evento, ya que estuvimos cotorreando con todos los que fuimos de la ciudad de México y con la familia de Daniel, nuestros anfitriones en Mérida. El motivo de la mención es porque realmente nos llamó la atención lo que Armando Samudio "El güero", y Víctor Lara "El gorras" hacen. Ellos son campeones del mundo en este competido deporte, y su próxima meta consiste en ir a Corea a derrotar a los creadores del género, claro está que después de hacer lo propio en su ciudad y en el país. Lo vimos en una de sus demostraciones que hicieron y nos quedamos impactados con la rapidez y exactitud que tienen para marcar las flechas en la máquina. Un reconocimiento para ellos, ya que no es fácil hacer lo que estos dos chavos hacen en su país y más.

Próximamente Senka 07

Daniel nos confirmó la realización de la convención en octubre de este año. Ahora con un día más de evento. Sí, Senka 07 comenzará el viernes 5 y terminará el domingo 7 de ese mes. Veremos si Club Nintendo se une a la lista de expositores de la siguiente convención más importante de anime, cómics y videojuegos de Mérida, Yucatán. Para despedirnos, mandamos un saludo a todos los que nos recibieron allá y les agradecemos nuevamente sus atenciones, esperando vernos otra vez en el futuro. Visiten www.senkaweb.com para ver más detalles del evento.

Así como en la edición Senka 05, el Wii fue de lo más atractivo del evento con el título Wii Play.

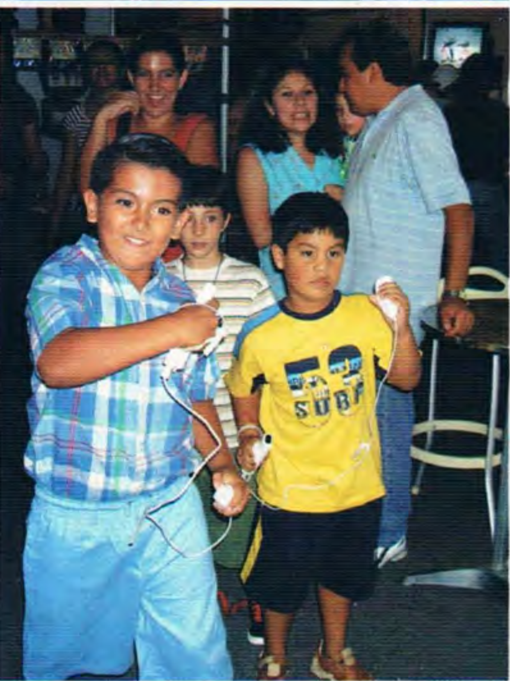
El Nunchuk y Wiimote **nunca vieron tanta acción**

La televisión de Campeche nos visitó para platicar acerca de nuestra visita y de la revista. Por cierto, nosotros también grabamos videos, visita nuestra página y checalos: www.clubnintendomx.com





El gorras y El güero ¡Campeones del mundo!





GAMEVISTAZO

HEATSEEKER

Codemasters

Todo mundo quiere desarrollar algún proyecto para Wii, y ahora toca el turno a Codemasters, una compañía que quizá no tenga el reconocimiento o la experiencia de las grandes casas productoras, como Konami o Capcom, pero que intenta suplirlo con talento y disposición; al menos, eso es lo que da a entender con su reciente creación para la actual consola casera de Nintendo, la cual responde al nombre de Heatseeker, un título de combate aéreo que utiliza los controles del sistema para mejorar la experiencia al mando de estas naves.



Las naves en cuanto a estructura son réplicas exactas de sus contrapartes reales.

Apuntando al objetivo

Los simuladores de vuelo que son tan populares en el mundo de las computadoras, desde nuestra perspectiva tienen un problema, y ese es que la acción se realiza a un ritmo pausado, en el que las emociones son contadas, y la balanza se inclina más por la estrategia que por otros aspectos; esto lo sabían muy bien los diseñadores, así que si querían lograr un producto que pudiera satisfacer las exigencias, debían estructurar su juego de tal forma que las explosiones y giros acrobáticos fueran una constante durante todas las misiones; y al parecer lo entendieron muy bien, pues se nota en cada escena de **Heatseeker**.





El control del juego es bueno; con el Nunchuk usas armas secundarias, y con el Wiimote lanzas los famosos misiles, que ni por error podían quedar fuera de esta aventura; lo "raro" viene en la manera en como mueves a los aviones, ya que no es ni con el *Stick* o moviendo el Wiimote de un lado a otro, no; esto lo realizas apuntando en pantalla a donde quieras desplazarte, más o menos como pasaba en **The Legend of Zelda: Twilight Princesa**, cuando debías controlar a un monstruo alado para que te llevara a ciertos lugares; la verdad a nosotros se nos hace raro, porque aunque es preciso, creemos que hubiera sido mejor el controlar las naves con el *Stick*, o implementar una opción en la que el Wiimote lo sujetaras como el timón, dando así una sensación más real.

Donde el juego sí deja qué desear es en el aspecto gráfico, y se nota principalmente en las texturas de todos los elementos en pantalla; éstas son muy planas, y aunque pases bajo el sol y debajo de alguna estructura, la iluminación de tu nave no cambiará para nada, lo cual por la velocidad tal vez no lo vayas a notar, lo que no justifica el hecho, ya que, siendo honestos, al ser un juego que se desarrolla cien por ciento en una zona despejada (el cielo), era algo normal o lógico que "desquitaran" ese porcentaje gráfico con buenos efectos o texturas; pero lástima, no fue así.





La dificultad, así como las diferentes misiones que debes completar, hacen de **Heatseeker** un buen juego, que disfrutarás mucho, aunque queda esa sensación de que si se hubiera trabajado un poco más, estaríamos hablando de un juego excelente, ya que desde nuestra opinión le hizo falta un modo cooperativo o versus, pues la temática se presta bastante. Dale una oportunidad, tal vez sea lo que has estado buscando, y si no, mínimo te diviertes un buen rato.

SPIDER-MAN 3



El arácnido vuelve por más acción



Uno de los mayores éxitos de esta temporada sigue siendo la tercera entrega del amigable vecino **El Hombre Araña** en las pantallas de cine y, por supuesto, en los juegos. El mes pasado te comentamos sobre la versión de Wii que luce de maravilla y tiene un *gameplay* de acción libre que se conjuga con las características únicas del control remoto y *Nunchuk*; sin embargo, la adaptación a portátil para el Nintendo DS nos hace recordar lo visto en las últimas dos entregas (**Spider-Man Battle for New York** e incluso **Ultimate Spider-Man**), donde la acción no es libre sino que te pone ante un escenario tipo *side scrolling*. ¿Qué cambios nos esperan en **Spider-Man 3**? ¿Cómo se juega? ¡Checa lo siguiente!



Estrena traje y controles nuevos

Uno de los cambios radicales se centra en la forma de controlar al héroe; en esta ocasión, la gente de Vicarious Vision optó por darle prioridad a la pantalla táctil en lugar de valerse de los botones convencionales como antes. Ahora con tu pulgar izquierdo controlarás los movimientos básicos, mientras que con el *Stylus* generarás los ataques principales como puñetazos, patadas, *uppercuts* y el famoso lanzamiento de telaraña. Lo curioso es que podrás tener un mejor desempeño al dirigir tus poderes, pero costará un poco de trabajo para que te acostumbres a ello. En cuanto al uso de las pantallas, la superior mostrará la vista principal del juego, mientras que la táctil desplegará una muy simple imagen con forma de telaraña en donde incluso se presentan ilustraciones de los tiros de telaraña o algunas animaciones esporádicas que muestren parte de la historia.

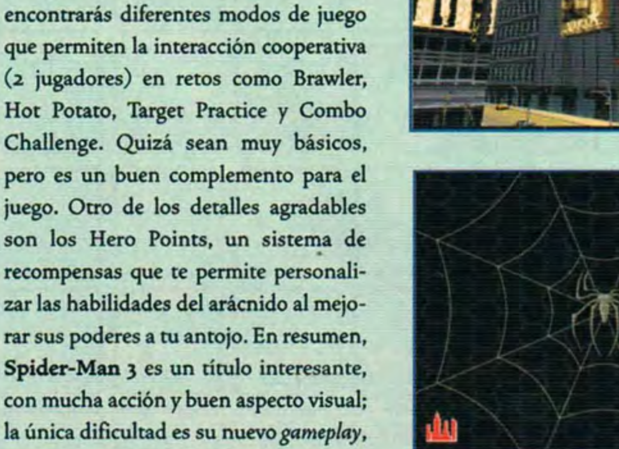


El lado oscuro de la araña

Para que tengas una visión más amplia de los hechos de la película, se agregaron escenarios alternos, además de los basados en el filme; podrás cruzar las calles de Nueva York y combatir contra villanos de la película, o adentrarte en una serie de misiones que podrás elegir según sean tus prioridades. Y claro, uno de los mayores atractivos de la historia es la posibilidad de adoptar el traje negro y sentir cómo los poderes fluyen con más fuerza, mejorando su agilidad, fuerza, durabilidad y las características principales de **Spiderman**.

La acción no será individual





Si bien el modo de historia principal es bastante atractivo, también lo es la ventaja de conectarte vía local en donde encontrarás diferentes modos de juego que permiten la interacción cooperativa (2 jugadores) en retos como Brawler, Hot Potato, Target Practice y Combo Challenge. Quizá sean muy básicos, pero es un buen complemento para el juego. Otro de los detalles agradables son los Hero Points, un sistema de recompensas que te permite personalizar las habilidades del arácnido al mejorar sus poderes a tu antojo. En resumen, **Spider-Man 3** es un título interesante, con mucha acción y buen aspecto visual; la única dificultad es su nuevo *gameplay*, pero nada que no solucione la práctica.

LOS RETOS

Bienvenidos sean un mes más a ésta, su sección Los Retos, donde damos un pequeño reconocimiento a todos los videojugadores que gustan de ir más allá y que no se conforman con sólo terminar un título o vencer a un enemigo. Este espacio en la revista está dedicado para todos ustedes, que buscan superarse día a día, no sólo en nuestro pasatiempo favorito, sino también en otras actividades como la escuela o el trabajo.

Mario Kart: Double Dash!! - GCN

A últimas fechas, la pelea por tener los mejores tiempos en este título para Cubo se ha puesto mejor que nunca, y es que si aquellos que publicamos en mayo, que pertenecían a Sandro Cardoso Varela, eran excelentes, ahora que te presentemos los que ha logrado Miguel A. Sánchez Morales -"MiguelKart", de México D.F.- te vas a ir de espaldas; y si no nos crees, chécalo con tus propios ojos.

Pista	Mejor tiempo	Mejor vuelta
Luigi Circuit	1:18:913	0:25:771
Peach Beach	1:12:050	0:23:234
Baby Park	1:06:754	0:08:930
Dry Dry Desert	1:37:430	0:30:428
Mushroom Bridge	1:24:913	0:27:747
Mario Circuit	1:33:889	0:30:658
Daisy Cruiser	1:42:875	0:34:260
Waluigi Stadium	1:39:889	0:31:873
Sherbert Land	1:19:327	0:25:520
Mushroom City	1:42:606	0:33:922
Yoshi Circuit	1:48:298	0:35:603
DK Mountain	1:57:388	0:38:523
Wario Colosseum	2:06:436	1:02:900
Dino Dino Jungle	1:52:058	0:36:157
Browser's Castle	2:30:035	0:48:620
Rainbow Road	3:06:078	1:01:549

Sorprendente, ¿verdad? Así que ya saben, estos son los nuevos tiempos a vencer; parece casi imposible, pero hemos visto cómo los superan una y otra vez, así que confiamos en tu talento.

The Legend of Zelda: The Wind Waker - GCN

NUEVO RETO

Enrique Urquídez Blanco, de Mexicali, Baja California, nos manda un par de retos muy buenos para los seguidores de Zelda: el primero es para Wind Waker en Cubo, y tiene que ver con Dragon Roost Island; tienes que enviar el mayor número de sobres que lograste dejar en su lugar; el que logró Enrique fue de 32, así que será complicado superarlo.

Esperamos que puedas superar los retos que te planteamos este mes; como puedes darte cuenta, todos fueron cortesía de nuestros lectores, lo que los hace más especiales aún. Recuerda que puedes enviarnos tus respuestas en video o fotografía a la dirección de la revista... ¡los estaremos esperando!

The Legend of Zelda: Twilight Princess - Wii

NUEVO RETO

Este otro reto es de la aventura más reciente de Link: debes subir a la montaña Snowpeak y hablar con Yeto y Yeta, para que te dejen participar en una competencia de Snowboarding; el reto consiste en que nos mandes el mejor tiempo que hayas conseguido en este minijuego.

Mario Kart DS - Nintendo DS

Nuestro amigo "MiguelKart" no se conformó sólo con los tiempos de la versión de Cubo, también nos manda unos de Mario Kart DS, por lo que vas a tener mucho "trabajo" si es que quieres quitarle su lugar como el "rey" de Mario Kart.

Pista	Mejor tiempo	Mejor vuelta
Figure-8 Circuit	1:18:96	0:25:838
Yoshi Falls	0:50:560	0:16:702
Cheep Cheep Beach	1:34:115	0:30:533
Luigi's Mansion	1:42:795	0:33:608
Desert Hills	1:16:949	0:23:808
Delfino Square	1:39:180	0:32:250
Waluigi Pinball	2:12:272	0:43:536
Mushroom Bridge	1:48:413	0:35:723
DK Pass	1:57:324	0:38:694
Tick-Tock Clock	1:44:263	0:34:273
Mario Circuit	1:36:452	0:31:566
Airship Fortress	1:56:568	0:37:918
Wario Stadium	2:06:847	0:42:212
Peach Gardens	1:39:256	0:31:981
Bowser Castle	2:06:019	0:41:116
Rainboad Road	2:09:098	0:42:671
Mario Circuit 1	0:40:398	0:13:357
Moo Moo Farm	1:10:865	0:23:180
Peach Circuit	0:58:497	0:18:794
Luigi Circuit GCN	1:15:079	0:24:846
Donet Plains 1	0:59:773	0:19:903
Frappe Snowland	1:51:152	0:36:571
Bowser Castle 2	1:14:417	0:33:503
Baby Park	0:44:898	0:08:796
Koopa Beach 2	0:46:077	0:14:853
Choco Mountain	1:55:806	0:38:270
Luigi Circuit	1:29:157	0:29:343
Mushroom Bridge	1:16:795	0:25:242
Choco Island 2	0:54:277	0:17:733
Banshee Boardwalk	1:57:166	0:38:408
Sky Garden	1:10:367	0:22:373
Yoshi Circuit	1:33:737	0:30:763



CANCIÓN	CÓDIGO
Ser o parecer	ser
Helena	helena
Sin despertar	sindespertar
Welcome to the black parade	welcome
Que hago yo	quehago
Silueta de cristal	silueta
Abusadora	abusadora

WAP

telcel.entretiene.com

Envía el mensaje al **77277**

Coste del mensaje $15

At. Clientes 01-800-00 77277

TONOS

Si tu celular es POLIFÓNICO envía POLININ y el CÓDIGO elegido al 77277. (servicio WAP)

Ej: POLININ LASDE al 77277

Si tu celular es MONOFÓNICO envía TONONIN y el CÓDIGO y MARCA de tu cel al 77277.

Ej: TONONIN LASDE NOKIA al 77277

Lo Nuevo

Las de la intuición - Shakira	lasde
Makes me wonder - Maroon 5	makes
Si tu me quisieras - LU	situ
Famous last words - My Chemical Romance	famous
Bella traición - Belinda	bella
LDN - Lily Allen	ldn
Nena - Bosé & Paulina	nena

Poemas

$6

envía: POEMANIN al 88288

Para recibir 3 poemas diarios durante un mes envía POEMAS al 77776 $50/mes

Los + románticos que hayas podido leer!!!





Top Entretiene

CANCIÓN - ARTISTA	CÓDIGO
1 Beautiful liar - Shakira y Beyonce	liar
2 Narcisista por excelencia - Panda	narci
3 Harry Potter - BSO	potter
4 Helena - My Chemical Romance	helena
5 Cuando no es como... - Panda	noes
6 Sentimetal - Moderatto	sentimental
7 Sin despertar - Kudai	sindespertar
8 Chiquilla - Kumbia All Stars	chiqui
9 Hips don't lie - Shakira y FWJean	hips
10 Bring me to life - Evanescense	me

SUBE · SE MANTIENE · BAJA

Tattoos

$15

Envía NOMBRENIN seguido del CÓDIGO de la imagen elegida y de tu nombre o texto que quieras al 77277

YO · ARCOIRIS · PARED · RAB

Ej NOMBRENIN RAB VALENTINE al 77277



Lo + Padre

Qué hago yo - Ha-ash	quehago
Hotel California - Eagles	hotel
Frágil - Allison	fragil
Ser o parecer - RBD	ser
Rompe - Daddy Yankee	rompe
Beat of my heart - Hilary Duff	beat
Disculpa los malos pensam.. - Panda	disculpa
The reason - Hoobastank	reason
Atrevete-te - Calle 13	atrevete
Welcome to the black parade - My Chemical Romance	welcome



DESCRIPCIÓN	CÓDIGO	DESCRIPCIÓN	CÓDIGO
Bebé riendo	riendo	Aha aha aha....mmm...	aha
Tienes un mensaje!!	mensaje	Bebé llorando	llorando
Hombre lobo	aullido	Pida sus ricos tamales!!!	tamales
Contesta wey! Es para ti	wey	Mentada!!	chiflido
Risa del pájaro loco	loquillo	Coge el teléfono....y su princesa!!	tel
Risa malvada	risa	Yabbadabbadoo!!!	yaba
Moskito (audible adolescentes)	moskito	Kikirikiiiiii!!!	gallo



Lo + Pedido

Pump it - Black Eyed Peas	pump
Ni Freud ni tu mamá - Belinda	freud
Mi credo - K-paz de la Sierra	credo
Come clean - Hillary Duff	come
Bendita tu luz - Maná	bendita
Rosa pastel - Belanova	pastel
Don't cha - The Pussycat dolls	doncha
Responde - Diego	responde
Los Simpsons - Serie TV	simpsons
In the shadows - The Rasmus	shadows
Tú de que vas - Franco de vita	tudeque
Niño - Belanova	nino
Espacio Sideral - Jesse y Joy	espacio
De rodillas te pido - Angeles de la Sierra	rodillas
Because of you - Kelly Clarkson	because
Pero te vas a arrepentir - K-paz de la Sierra	arrepentir
Vencedor - Valentin Elizalde	vencedor
Por amarte - Pepe Aguilar	destilando
Rosas - La oreja de Van Ghog	rosas
La vida después de ti - LU	lavida



Desde tu Teléfono Fijo

ASTRO TAROT

01900-849-7400 $1.75/min (IVA inc.)

¡Mejora tu Destino!



Catalogo de Tonos

Si quieres otra lista de tonos para elegir, Envía CATALOGO al 88288 y recibirás un texto diferente por mensaje. $6

MARIADOS



No cabe duda que Konami ahora sí se voló la barda con este juegazo, el cual sigue dando de qué hablar y nos ha puesto a sudar con sus difíciles retos y misiones. En esta ocasión damos respuesta a varias de las preguntas más frecuentes que nos han llegado; pero ten en mente que nosotros te decimos cómo, pero depende de ti lograr los objetivos; seguramente, tu práctica y perseverancia darán frutos rápidamente.

Me faltan cuartos por descubrir; ¿qué hago?

Para obtener el 1000% es necesario encontrar todos los cuartos ocultos del castillo y las pinturas. Antes que nada, te recomendamos conseguir el ítem Eye of Decay, el cual te permitirá ver exactamente cualquier pared falsa; este accesorio lo obtienes al eliminar al enemigo **Peeping Eye** (aparecen en City of Haze). Ahora sí podrás explorar el castillo para poder tener todo el porcentaje, pero recuerda que en ocasiones necesitarás de alguna habilidad o hechizo para tener acceso a ciertas partes. Otro tip muy bueno es usar los indicadores de cada mapa para señalar el sitio en donde hay una entrada que requiere de un hechizo, para regresar posteriormente. Por otra parte, el porcentaje total incluye todos los pisos de Nest of Evil, al cual podrás tener acceso sólo hasta tener el 888%.

Cómo derrotar a Fake Trevor, Sypha y Grant

Este trío de zombis no es tan complicado como parece, pero puede presentar un buen reto si tomas este encuentro a la ligera. Lo mejor que se puede hacer es elegir a un personaje con supersalto o que vuele (**Jonathan/ Richter/ Loretta/ Old Axe Armor**) para poder moverte rápidamente en caso de ser necesario. El chiste es situarse en una de las orillas del escenario y esperar a que **Trevor** avance hacia ti; dispárale con algún tipo de arma de largo alcance hasta que notes que se ha acercado demasiado; en este momento debes saltar en tu lugar para provocar su ataque, y cuando vayas cayendo, realizar un segundo brinco entre él y **Grant** (quien seguramente estará casi sobre **Trevor**), para después alejarte rápidamente con ayuda del supersalto hasta el extremo opuesto. Ataca a **Sypha** un par de veces y retrocede para repetir la jugada, pero ten cuidado con la magia de la hechicera. Cuando **Trevor** haya caído, concentra tus ataques a distancia en **Sypha** y después emplea un arma como el hacha para derribar a **Grant** repetidas veces hasta vencerlo. Si vas con **Jonathan**, es mejor que no uses ningún tipo de magia, pues te quedarás sin armas secundarias para impactarlo de lejos.

Doppelganger con Richter

No importa el nivel que lleves, este enemigo puede ser un dolor de cabeza en el modo de **Richter**. Pero no desesperes, pues hay una manera de hacer más sencilla tu labor: selecciona como arma secundaria de **Maria** a la tortuga y salva tu juego; entra con **Richter**, pero fíjate que el **Doppelganger** esté convertido en **Maria**; si no es así, resetea tu juego y vuelve a intentarlo. Una vez que tengas las condiciones correctas, llama a **Maria** usando el comando *Stay* (Abajo + A) para que funcione como señuelo. El jefe se detendrá a atacar a tu compañera, pero no podrá usar su arma secundaria, puesto que es la tortuga; acércate con cuidado y golpea al **Doppelganger** con tu látigo sin que sus disparos te toquen. Cuando veas a **Maria** desvanecerse, corre y mantente fuera del alcance del enemigo con el supersalto hasta tener un poco de magia y que puedas llamarla de nuevo; repite la jugada hasta que la victoria sea tuya.

¿Se puede obtener el 1000% con Stella y Loretta?

Lamentablemente, según la historia de **Stella** y **Loretta**, ellas deben caer en las garras de **Brauner** para que todo pueda tener sentido; por esta razón, en el modo Sisters, ellas no pueden pelear contra **Drácula** en ninguna de sus dos formas. El máximo porcentaje que puedes obtener con ellas es 997.1%, obviamente incluyendo todo el Nest of Evil.

Whip´s Memory

Hay un modo más sencillo de vencer a este difícil enemigo, pero requiere de mucha paciencia. Simplemente debes brincar sobre él y ejecutar un doble salto para caerle encima con la patada (Abajo + Salto); el impacto te elevará un poco y podrás repetir el segundo brinco para caer con la patada nuevamente; repite esta jugada hasta que **Richter** brille un poco, lo cual indica que usará un poder especial. Simplemente aléjate y espera un poco para comenzar de nuevo el ataque.





Tips para pasar Nest of Evil con la Old Axe Armor

Junto con **Richter**, éste es el modo más difícil de **Portrait of Ruin**, y pasar el Nest of Evil es toda una proeza, aun en nivel 50. Hay un par de jugadas que te serán de gran utilidad para terminar esta pesadilla y conseguir el 1000%.

-Salva siempre después de pasar un nivel, no intentes pasar más de un cuarto, pues si eres derrotado, tendrás que comenzar todo de nuevo.

-Hay dos formas de pasar cada cuarto; puedes eliminar a todos los enemigos, o bien, esperar aproximadamente un minuto y medio a que la puerta se abra sola. Esta última es la más conveniente en cuartos donde hay demasiados enemigos, además de permitirte recuperar magia y conservar tu vida para cuando sea estrictamente necesario pelear.

-Hay enemigos que no te harán nada si no te "detectan", como los molestos **Cave Trolls** que están después de las dos **Creatures**; si "vuelas" sobre ellos, puedes pararte detrás del último sin que ninguno te ataque.

-Puedes lanzar dos hachas sin temer al tiempo que tarda en reaccionar si lo haces saltando; esto es sumamente útil en contra de los jefes.

Abaddon con la Old Axe Armor

Este enemigo es bastante molesto, pues si te pega bien la primera de sus langostas, serás irremediablemente eliminado. Primero debes tener en cuenta que tiene cuatro maneras de dirigir a sus pequeños aliados en tu contra (fíjate que realiza el movimiento con su batuta antes del ataque): de lado a lado (tres rondas de langostas volarán de un lado al otro de la pantalla, alternando abajo, en medio, arriba); en arco (las langostas pasarán volando desde un lado por abajo, darán un giro y saldrán por el lado inicial por arriba); en "U" (los bichos vuelan imitando esa forma desde arriba), y en cascada (de un lado por arriba, hacia abajo, cubriendo la pantalla). Para evadir cada movimiento debes realizar las siguientes acciones:

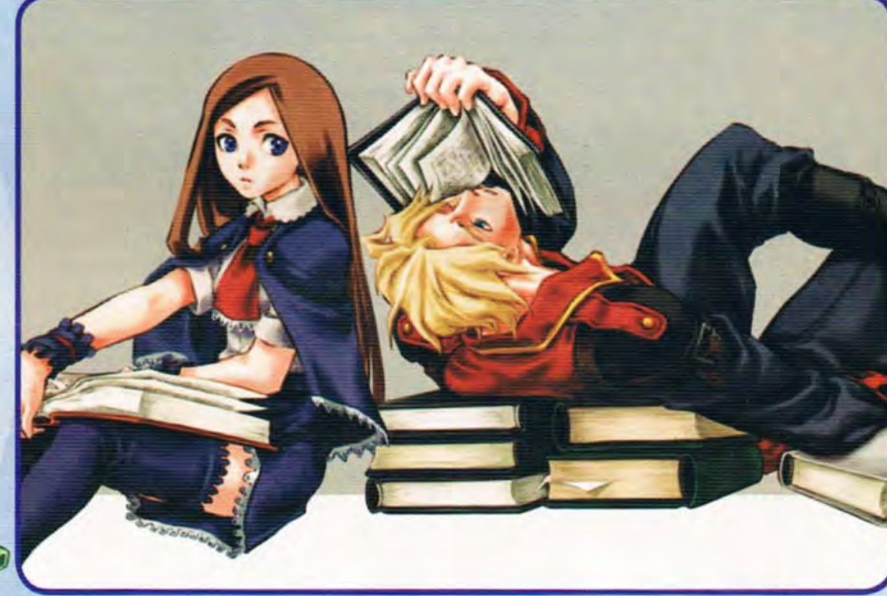
-De lado a lado: sitúate en el extremo opuesto y lanza dos hachas saltando para eliminar a los primeros insectos y rápidamente da hachazos quedándote de pie.

-En arco: posiciónate en el extremo opuesto y agáchate viendo hacia las langostas para que pasen volando sobre ti.

-En "U": usa el supersalto para quedar "volando" justo a la mitad de la ráfaga de bichos.

-En cascada: párate tan cerca de **Abaddon** como puedas y lanza dos hachas al aire para que elimines a las primeras langostas y las demás pasen detrás de ti.

Cuando tengas oportunidad, sitúate junto a **Abaddon** y deja presionado Arriba para que lo impactes repetidas veces antes de que vuelva a saltar o a enviar más langostas; no le dispares hachas, pues acabarás sin magia antes de eliminarlo.





The Creatures

La pesadilla de todo videojugador que entre al Nest of Evil reside en el nivel 5; las dos **Creatures** saltan, disparan, ametrallan, dan toques, te agarran, y tienen mucho HP como para ser tomadas a la ligera. La mejor manera de enfrentarlas es con un solo personaje (obviamente esto es imposible en el modo Sisters y obligatorio en **Old Axe Armor**), y mantenerte en el aire la mayor parte del tiempo con el supersalto para esquivar sus disparos, siempre teniendo a los dos monstruos a la vista para evitar sorpresas. El secreto es atacarlos con armas de largo alcance y que peguen varias veces mientras esperas a que usen sus metralletas; en este momento, debes situarte detrás de alguno de ellos y atacarlos con todo lo más rápido posible. Te recomendamos emplear tu arma más poderosa con **Jonathan**, utilizar la técnica de atacar y cambiar de personaje rápidamente con **Richter** (si vas bajo de vida, puedes usar el poder de **Maria** para recuperarla), disparar con **Loretta**, o dejar presionado Arriba con la **Old Axe Armor** hasta que se vuelvan a mover los enemigos. Si eres lo suficientemente hábil, puedes obtener una jugosa cantidad de experiencia al derrotar a las **Creatures**; pero si puedes escapar por tiempo, no lo pienses dos veces cuando veas la puerta que se abre. Ahora bien, si de plano estás dispuesto a sacrificar un poco de vida a cambio de evitar la pelea, puedes dirigirte al extremo izquierdo del cuarto y esperar a que una de las **Creatures** salte y te golpee; este impacto será lo suficientemente fuerte como para hacerte traspasar la pared y caer justo a los brazos de los **Cave Trolls** (Nota: esta jugada sólo sirve si estás controlando a **Maria** o la **Old Axe Armor**).



Naruto: Clash of Ninja MVZ

D3 Publisher

Wii

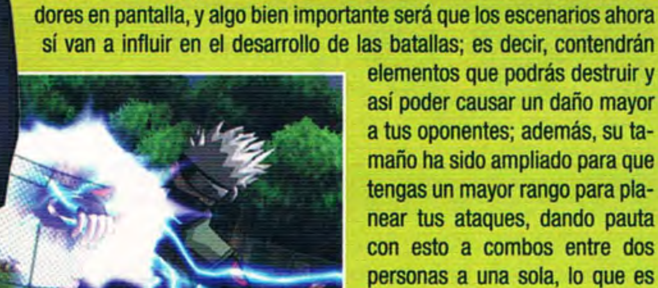


El éxito que tuvieron los juegos de **Naruto** para Nintendo GameCube en América fue simplemente asombroso, y aunque no se puede comparar con el que han tenido en Japón, podemos decirles que, a diferencia de aquel país, aquí no se transmitía aún la serie por televisión, lo que hubiera provocado un auge todavía mayor; pero bueno, el caso de todo esto es que gracias a esa respuesta en unos cuantos meses más vamos a poder disfrutar del capítulo más reciente de esta serie: nos referimos a **Naruto: Clash of Ninja MVZ** para Wii, título que desde su salida en tierras niponas ha cosechado muy buenas críticas, tanto que ya se le considera como el mejor juego de Naruto que haya salido para cualquier sistema, y la verdad así lo creemos también nosotros.

Controla tu chakra

Obviamente que al ser una adaptación para Wii, el *gameplay* tenía que ser diferente, por lo cual se decidió seguir el camino que comenzó **Dragon Ball Z: BT2**, de manera que aquí marcarás varios movimientos especiales agitando el Wiimote. Sólo que por el dinamismo de las peleas, se ha optado por estandarizarlos, es decir, no vas a ejecutarlos tal cual la serie o como los quieras realizar, pues bastará con que muevas el control de arriba hacia abajo o de izquierda a derecha para que crees buenas combinaciones de golpes y poderes. Pero si tú eres un jugador que prefiere el estilo clásico, no tienes de qué preocuparte, ya que también se podrá disfrutar con un control de GameCube.

Los encuentros podrán ser "mano a mano", o hasta con cuatro peleadores en pantalla, y algo bien importante será que los escenarios ahora sí van a influir en el desarrollo de las batallas; es decir, contendrán elementos que podrás destruir y así poder causar un daño mayor a tus oponentes; además, su tamaño ha sido ampliado para que tengas un mayor rango para planear tus ataques, dando pauta con esto a combos entre dos personas a una sola, lo que es bastante divertido, al menos si no eres el agredido...



Un nuevo comienzo

A principios de año se estrenó **Naruto Shipuden** en Japón, lo que es la segunda parte de la aventura de nuestro joven ninja, donde todos los personajes ya han crecido; algo así como lo que pasó con **Dragon Ball Z**, que de inmediato se realizó su adaptación a videojuego, siendo lo ideal que se hiciera para el Wii de Nintendo; y aunque considerábamos que iba a ser problemático por estar basado en una nueva serie, esta vez la suerte nos ha sonreído (¡por fin!) y aunque algunos personajes no los conozcamos desde el primer momento, tendremos a **Naruto** en nuestros nuevos sistemas en poco tiempo.





Los combos no serán complicados, con agitar el control hacia arriba o abajo, será suficiente para pelear.

Por buen camino

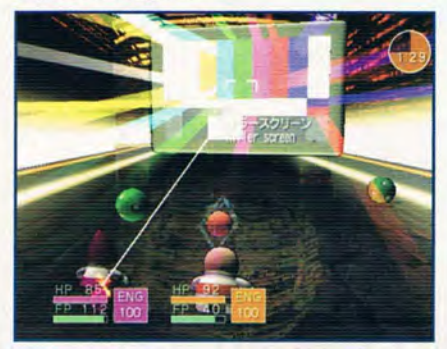
Como juegos de pelea, tenemos que decir que la serie **Clash of Ninja** es muy buena; quizá le falte profundidad en sus jugadas, pero eso no quita que debas practicar bastante para dominar a todos los personajes; y **MVZ** no es la excepción, además de que se comenta que para la versión americana podremos ver contenido extra como minijuegos, que lógicamente utilizarán a fondo el Wiimote, lo que garantiza horas y horas de diversión con los amigos. Aunque no tiene una fecha oficial de salida, nosotros creemos que no tardará más de tres meses, por lo que te recomendamos que vayas ahorrando, ya que valdrá bastante la pena, seas o no seguidor de los *hokages*, debido a su gran jugabilidad, que no te permite parpadear ni un sólo momento.

Opoona





Cada mes salen nuevos proyectos para Wii, y es que nadie quiere quedarse fuera de la revolución que comenzara Nintendo hace ya varios meses. En esta ocasión les vamos a dar un avance de un título muy especial que prepara la gente de Koei; su nombre es **Opoona.** De entrada no suena nada espectacular, pero por lo que han mostrado, podemos esperar que para el día de su lanzamiento será un título supercompleto, sobre todo en lo que a funcionamiento del Wiimote se refiere, ya que la prioridad en este juego es que el control nos permita realizar cosas que en otras consolas solamente se pueden imaginar.



Los jefes a enfrentar son de lo más raro, y para ejemplo tenemos esta pantalla de TV.

La magia fluye en ti

Enfocándonos en lo que son las peleas, éstas son por turnos; como sucede en casi todos los juegos RPG, debes asignar una acción a cada uno de los integrantes de tu equipo, y esperar a que la realicen de la mejor manera posible, de acuerdo con las características que posean. Ciertos ataques serán automáticos, es decir, al indicarlos tu personaje los hará, pero habrá otros en los que debes marcar una secuencia con el control del Wii, como si estuvieras en realidad ejecutando un hechizo mágico, lo que a nuestro parecer es una gran idea, ya que te obliga a estar pendiente de cada acción que ocurra en pantalla.



Los poderes son muy variados, todos tienen buenos efectos como el que apreciamos en la foto.

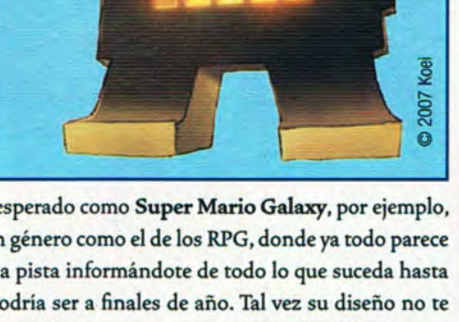
Un triste comienzo

La historia del título nos relata que **Opoona** es miembro de una familia real, sobre la que recae la responsabilidad de proteger el universo de posibles invasores; hasta aquí todo muy bien, pero todo cambia de manera drástica cuando en un accidente (que se ve más arreglado que nada) sus padres perecen, mientras que sus hermanos están extraviados, o sea, toda una tragedia. Para poder esclarecer qué fue exactamente lo que ocurrió ese día, ahora tienes que recorrer tu planeta en busca de tus hermanos, de manera que junto con ellos puedas hacer frente a la terrible oscuridad que se avecina sobre sus dominios.

La mecánica del juego será en un principio de lo más común, es decir, tienes que ir avanzando por entornos en 3D, al mismo tiempo que platicas con cuanta persona te pongan enfrente, todo esto para obtener información que te ayude en tu búsqueda; en lo que va a variar con respecto a lo que ya conoces, es que con el Wiimote podrás realizar diversos movimientos tanto para defenderte como para atacar; al principio serán sólo unos muy básicos, pero al ir avanzando aprenderás de todo tipo, hasta algunos hechizos, que son parte fundamental del concepto de Opoona.







Opoona es un juego que, a pesar de no ser tan esperado como **Super Mario Galaxy**, por ejemplo, está tratando de aportar su granito de arena a un género como el de los RPG, donde ya todo parece estar dicho; y por este hecho le vamos a seguir la pista informándote de todo lo que suceda hasta que salga a la venta, que por lo que sabemos, podría ser a finales de año. Tal vez su diseño no te parezca tan atractivo, pero lo mismo pensamos cuando vimos por primera vez a los **Pikmin**, y ya ven lo que pasó después. Así que a cruzar los dedos para que en este título de Koei salga todo como lo tienen planeado.







México 14:21 PM
Maui 9:21 AM
Londres 8:21 PM
nintendo Wi-Fi connection
¡Siempre hay alguien listo para jugar!
Seattle 12:21 PM
¡ES, FÁCIL!
1. Equípate
Busca el logo con la leyenda Nintendo Wi-Fi Connection en tus juegos favoritos de NDS
2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
MARIO KART DS
TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND
Animal Crossing Wild World
METROID PRIME HUNTERS
TETRIS DS
NINTENDO DS
www.NintendoWiFi.com

MARIO STRIKERS CHARGED™

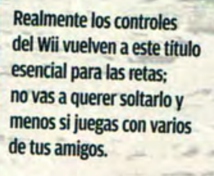
LA NUEVA ALINEACIÓN PARA EL CAMPEONATO 2007 ESTÁ MÁS COMPLETA QUE NUNCA

En diciembre del 2005, **Mario** cumplía otra de sus metas al reunir a sus amigos y enemigos para un torneo de futbol soccer; obviamente no se trataba de un juego con detalles realistas como **FIFA** o **Winning Eleven**, así que Nintendo prefirió un estilo dinámico, con una cancha más compacta y al estilo futbol rápido, en donde no había saques de banda o tiros de esquina, es más, la acción era libre y podías barrerte directo y a la rodilla sin que te marcaran falta, convirtiendo a **Mario Strikers** en un título popular que tantas horas de diversión nos ha dado aquí en la redacción. Ahora, casi dos años después y con la potencia de una nueva consola, Nintendo prepara el segundo campeonato, pero con la peculiaridad de que ya podrás competir contra un sinfín de retadores de todo el mundo; ¿te crees lo suficientemente bueno en el soccer?



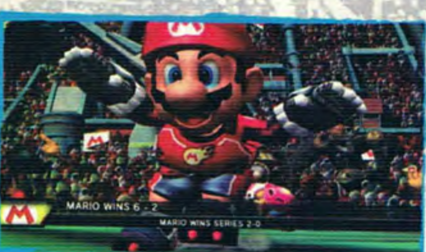
A diferencia de la edición anterior, ahora habrá más ítems y no sólo conchas, cáscaras de bananas o bombas.



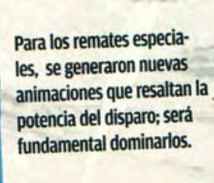


Realmente los controles del Wii vuelven a este título esencial para las retas; no vas a querer soltarlo y menos si juegas con varios de tus amigos.





Se ha tratado de que los capitanes sean diferentes a los demás jugadores, y que no sólo se note en los disparos especiales.



Para los remates especiales, se generaron nuevas animaciones que resaltan la potencia del disparo; será fundamental dominarlos.


© 2007 Nintendo.
Compañía: **Nintendo**.
Desarrollador:
Next Level Games.
Clasificación: **Eveyone**.
Categoría: **Deportes**.
Jugadores:
1-4 simultáneos.

HÉROES Y VILLANOS UNIDOS POR UN BALÓN

Sólo los personajes más renombrados de Nintendo podían alcanzar el rango de capitán en este encuentro deportivo, y ahora ellos han regresado en **Mario Strikers Charged**, además de cuatro nuevos talentos que se unen a la alineación. Por si fuera poco, podrás crear tu propio equipo al mezclar a uno de los capitanes con varios personajes secundarios para formar tu fuerza defensiva y de ataque. Todos los participantes tienen sus propios conjuntos de habilidades especiales, logrando que cada elemento juegue de forma distinta a los demás.

Los capitanes tendrán nuevos poderes especiales (¿recuerdas esos tiros espectaculares y de cierta forma imparables?, pues están de regreso); sin embargo, ahora los jugadores secundarios, que antes sólo perseguían la bola y realizaban los pases para que se luciera el capitán, tendrán su momento de gloria con algunos pequeños, pero útiles disparos especiales, agregando un mejor nivel de competencia y entretenimiento a las alocadas batallas de futbol, todo esto en los escenarios poco comunes que vimos desde el Nintendo GameCube y que reflejan muchos de los aspectos del universo de **Mario**. Cada cancha cuenta con su propio grupo de peligros interactivos que alteran el juego durante el partido, pero eso no es todo... como es costumbre, tú podrás obstruir los avances de tu rival al arrojarle ciertos ítems (algunos bastante destructivos y otros que sólo disminuirán su ofensiva).



La renovada movilidad te permite hacer dribles y gambetas, detalle que antes prácticamente no existía.



Los porteros son más ágiles; por lo tanto, debes colocar tus disparos más angulados para vencerlos.



Para darle más vida a los encuentros, cuando realices alguna acción destacada, aparecerá un comentario de los jugadores.

Al ser un juego de fantasía, los personajes participarán en diferentes modalidades de juego que se salen de todo lo convencional, por ejemplo, en Strikers Cup Mode, en donde podrás elegir a tu capitán favorito y participar en una serie de torneos; primero deberás competir a través de la Fire Cup y la Crystal Cup, y si logras dominar todos los escenarios, pronto llegarás a la Striker Cup, la más compleja de todas y en la que los rivales no se andarán con pequeñeces y te atacarán con tanta fuerza que parecerá que de ello depende la conquista del reino hongo. ¿Recuerdas los eventos o situaciones preestablecidas en **International Super Star Soccer**, en donde te ponían un marcador u objetivo a vencer? Pues aquí ocurre algo similar, y son llamados Strikers Challenges; al completar estos retos, activarás nuevos estadios, capitanes y tarjetas de juego que te serán útiles para introducir *cheats* en el juego.



Recuerda que gran parte del desarrollo del partido se verá afectado por los integrantes de tu quipo; escógelos sabiamente.



¡Los cinemas son increibles! Checa los efectos de la foto que aquí te mostramos; son sorprendentes.



Con este juego pondrás tus reflejos al máximo al convertirte en portero de tu equipo.



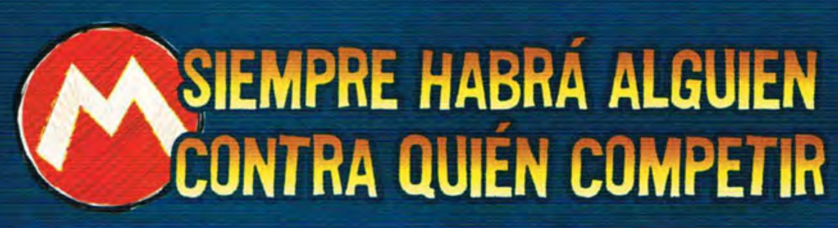
NUEVOS ESTADIOS Y MÁS JUGADORES

La galería de personajes en la pasada entrega era buena, pero siempre es mejor contar con más integrantes; es por ello que en **Mario Strikers Charged** se agregaron ocho futbolistas más para que demostraran su habilidad con el esférico. **Petey Peranha**, **Diddy Kong**, **Bowser Jr.** y **Bowser** serán parte de la plantilla titular, mientras que **Dry Bones**, **Boo**, **Monty Mole** y **Shy Guy** serán los nuevos participantes secundarios. Siguen vigentes en la batalla **Mario**, **Luigi**, **Donkey**, **Peach**, **Wario**, **Donkey Kong**, **Waluigi**, **Yoshi**, **Daisy**, **Koopa**, **Toad**, **Birdo** y los **Hammer Bros**. Todos y cada uno de ellos poseen un atuendo vistoso que combina con su personalidad. Si te preguntas a quién elegir o cuáles son sus diferencias, la respuesta es clara; así como en todos los títulos deportivos de **Mario**, cada personaje varía en agilidad, peso y en este caso potencia de disparo o desempeño en la ofensiva y/o defensiva. Ten en cuenta que los jugadores secundarios también tienen sus propias ventajas o desventajas en la cancha, así que piensa bien antes de elegir a tu equipo.

Los estadios son aún más impactantes que antes, construidos en zonas diversas en las que podrá o no haber espectadores que se deleiten con el vaivén del balón. Son un total de 17 estadios, nueve completamente nuevos (cada uno con sus propios terrenos y trampas que afectarán el desarrollo del partido). Los nuevos estadios son: Sand Tomb, Thunder Island, the Vice, the Lava Pit, Galactic Stadium, the Wastelands, Crystal Canyon, Storm Ship Stadium y the Dump; claro está que también regresan los antiguos estadios para aumentar la diversión. Por ejemplo, en la Tounder Island, caerán múltiples rayos y escombros que podrán aplastarte y dejar el campo libre al rival, o Sand Tomb, donde dependiendo de dónde pises, la arena te jugará diversas trampas... tú eliges el camino fácil o el difícil.

Cada personaje tiene habilidades especiales, como el golpe de trueno de **Donkey Kong** o la tormenta de fuego de **Bowser**. De igual forma, si cargas tu disparo podrás realizar un tiro devastador directo a la portería (Mega Strike); si lo haces bien, este ataque se dividirá en seis diferentes balones que deberán ser bloqueados por los defensas usando el control remoto del Wii al apuntar hacia la pantalla. Te recomendamos que practiques tus jugadas, tanto de pases como al momento de cargar tu tiro, así serán más precisos y tendrás mayor oportunidad de dejar vulnerable al guardameta. Para lograr una carga en tu disparo completa una serie de pases o evita que te roben el balón, o simplemente presiona el botón B y mantenlo así para cargar de forma rápida.





SIEMPRE HABRÁ ALGUIEN CONTRA QUIÉN COMPETIR

Si de plano sientes que ya no hay más reto a tus alrededores, no te preocupes: **Mario Strikers Charged** es el segundo título que goza de las bondades de la conexión Wi-Fi de Nintendo en Wii... lo malo es que sólo se limita a la región en que estés jugando, o como dijo James Monroe: "América para los americanos". Y pues así sucesivamente, los europeos sólo podrán jugar con gente de su continente, al igual que la gente de Asia, Oceanía o África. Con esta ventaja podrás subir tu rango en los tableros al completar diversos partidos, obteniendo "Ranking Points" al anotar un gol o simplemente al competir. En total podrás reunir 20 puntos por juego, 10 por ganar, 1 por perder y 1 por cada gol (máximo 10 puntos). Obviamente entre más juegues mejores resultados tendrás y podrás enfrentarte a rivales más poderosos. Si obtienes la mayor puntuación en un día, serás recompensado con el título de "Striker of the day", o mejor aún, si eres lo suficientemente bueno, podrás ser el Campeón de **Mario Strikers Charged**. Un punto bueno es que los encuentros que sostengas con tus amigos no contarán para el rango, así no se prestará a trampas o engaños sólo los "Rank Games" contarán en tu estadística.



Los campos donde vas a jugar ahora se verán más afectados por las acciones, provocando todo tipo de caídas involuntarias.



Aunque Luigi diga lo contrario, no existen equipos chicos, y todos tienen las mismas posibilidades de ganar.



Ciertas jugadas seguirán siendo igual de efectivas, como la "diagonal de la muerte" con la que marcar un gol es seguro.

A pesar de ser un juego nuevo, **Mario Strikers Charged** contará con una gran comunidad de jugadores (claro, nosotros andaremos por allí) y podrás crear tu identidad en línea (*profile*) usando a los personajes Mii, y así generar un *Friend Roster* para manejar tu comunidad social. Con el *profile* de Mii checarás tu progreso en la lista de rangos y el desempeño en contra de tus amigos. Te invitamos a que nos mandes tu lugar en los *rankings* o que nos envíes tus mejores puntuaciones para anexarlas en la sección Los Retos, así toda la comunidad futbolera de Club Nintendo sabrá qué tan bueno eres en **Mario Strikers Charged**.



Nintendo creó todo un fenómeno con la salida al mercado de sus títulos de habilidad mental para el Nintendo DS, pues no había persona de cualquier edad o género que al jugarlo por unos cuantos minutos no quedara atrapada por su sencillez, pero sobre todo, por querer superarse en cuanto a las calificaciones otorgadas al final de cada partida. Pues bien, ahora la Gran N desea repetir todo ese éxito, pero no con otra secuela para su sistema portátil, sino que esta vez será para su consola de mesa; nos referimos al Wii, por lo que ya debes imaginarte que esta versión será todo un suceso.



Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Nintendo**
Categoría: **Puzzle**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-8**

¡Prepárate para tu regreso a la academia de mayor prestigio!

Un concepto simple

Muchas veces hemos comentado que un juego no requiere de supergráficos o de una historia complicada para que sea bueno; lo único que se necesita es que sea divertido, y con eso ya es suficiente. Y eso fue lo que le dio tanta popularidad a **Big Brain Academy** y a **Brain Age: Train your Brain in minutes a day**, que parten de una premisa muy sencilla: realizar operaciones matemáticas y lógicas, situación que cualquier persona puede hacer, pero para darle ese toque especial le agregan un tiempo límite para resolver cada problema o el resultado final que te da una categoría de acuerdo con tu desempeño. Estos detalles parecen no tener chiste, pero en realidad son claves para el éxito de la serie.

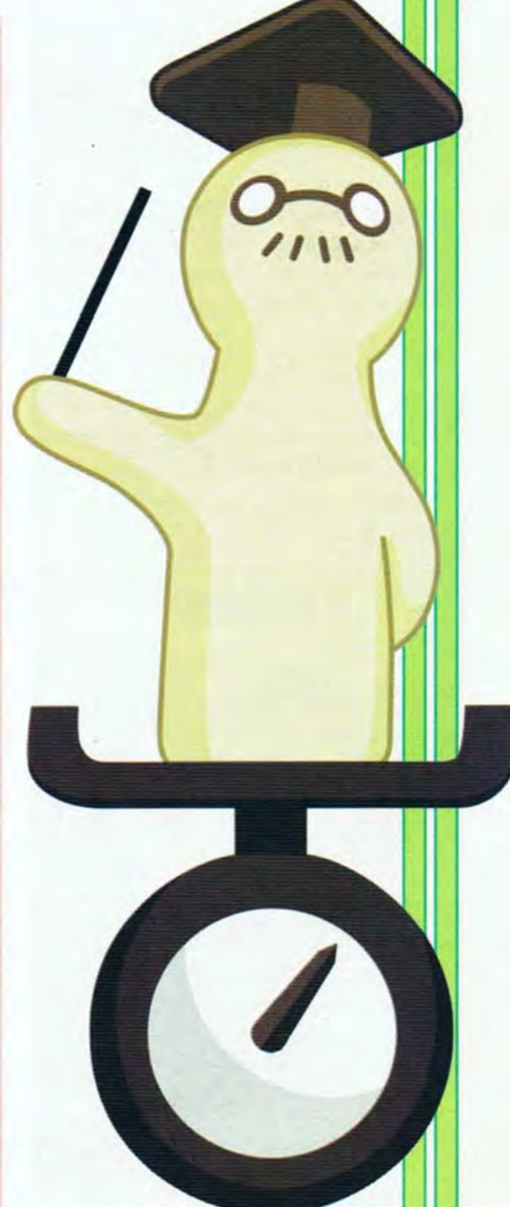


Otro factor fundamental es que realmente ayuda a que mejore tu capacidad de razonamiento e intuición; todo se ve representado mediante esquemas que muestran las áreas de tu cerebro que se ven beneficiadas con los minutos que le dedicas a estos títulos. Las versiones de NDS en Japón son una locura y estos juegos prácticamente están agotados todo el año; y es que a pesar del tiempo, su demanda no se detiene, y son ya de los más vendidos de la consola; así que mejores referencias no se pueden tener, y su llegada a Wii era algo que todos esperábamos, sobre todo por lo útil que resultaría usar el Wiimote en lugar del *Stylus*.



Partiendo de cero

Tomando en cuenta todo lo que acabamos de comentarte, lo fácil para Nintendo hubiera sido adaptar todos y cada uno de los minijuegos que ya conocemos del Wii, pero como sabían que esta serie merece algo más que eso, han diseñado tareas que saquen el máximo provecho al Wiimote y que vayan un poco más allá de sólo apuntar y presionar algún botón; y por lo que hemos podido comprobar lo han logrado, pues realmente todas las nuevas actividades son bastante divertidas, y se requiere de practicar bastante para poder dominarlas y así lograr mejores puntuaciones.





En total serán cinco las áreas en las que deberemos poner a prueba nuestra inteligencia, que serán: Memoria, Análisis, Contar números, Reconocimiento visual y Pensamiento rápido. Las actividades a completar serán 15, divididas en las ramas que mencionamos arriba, cada una con diferente grado de dificultad, lo que va a permitir que te vayas acostumbrando al control y a los objetivos que te piden. Al principio es muy seguro que andes algo "descontrolado", como pasa por ejemplo con **Wario Ware** o con **Wii Play**, en los que debes cumplir una etapa de reconocimiento antes de poder disfrutarlos.







Incrementa tu capacidad

Al comenzar el juego, debes crear un perfil, tal cual sucedía en los títulos de Nintendo DS; esto es para que puedas guardar tus avances y logros que vayas obteniendo, pero más importante aún, tu rendimiento, punto central de este concepto, ya que de acuerdo con tus marcas, notarás un crecimiento o un retroceso en las diferentes áreas que te comentamos anteriormente, lo cual es bastante útil, ya que así sabes con exactitud en dónde ponerle mayor empeño y cuáles ya tienes dominadas.

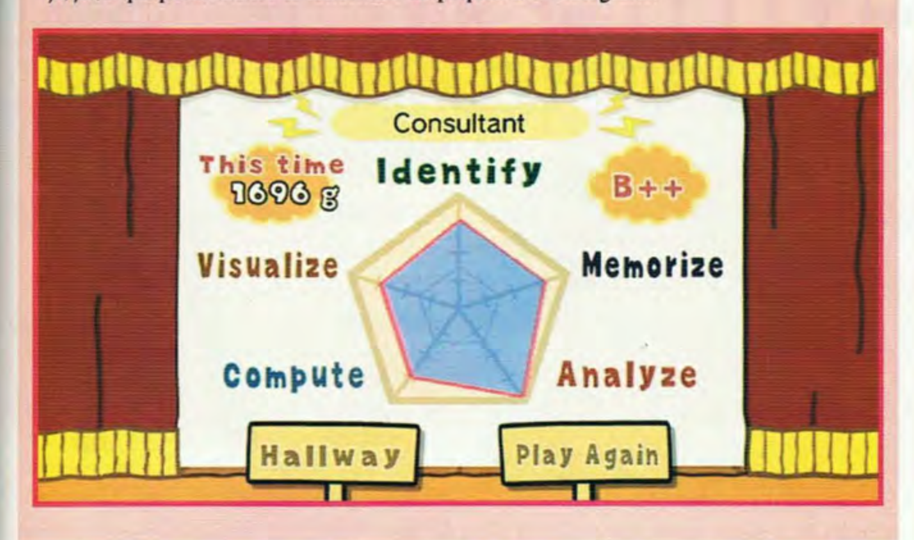
El objetivo principal es que practiques todos los días; es como cuando haces ejercicio: tienes que llevar una disciplina, como una buena alimentación, un descanso apropiado, etc.; pues lo mismo pasa con tu cerebro, el cual, debido a computadoras, calculadoras y otras cosas parecidas, ha dejado de trabajar al cien por ciento, y sólo resolviendo un par de problemas diarios volverá a tener esa capacidad. Total, si lo juegas solo, no vas a aburrirte nunca, debido a la gran cantidad de retos que maneja.



Reúne a tus amigos

Pero como seguramente tienes amigos o hermanos, Nintendo ha pensado en todos y ha incluido un modo *multiplayer* para que disfrutes en compañía de quien desees, lo que garantiza una locura absoluta, y más si tomas en cuenta que aquí los encuentros no serán entre cuatro personas, sino con ¡ocho jugadores!, aunque es obvio que por cuestiones técnicas no pueden participar los ocho al mismo tiempo, por lo que se van a formar dos grupos de cuatro, y así se van a ir eliminando poco a poco, hasta que quede sólo un ganador. Puedes cambiar las reglas de juego a tu antojo, de manera que pueden ser enfrentamientos largos o cortos, según tus prioridades.

Realmente las actividades son muy creativas y logran "engancharte" desde el primer momento; por ejemplo, hay una donde debes realizar sumas y restas mediante números que aparecen en unos globos, y con el Wiimote debes señalarlos para después reventarlos; suena como algo fácil, pero conforme vas avanzando, los globos van girando o saliendo más rápido, además de que los cálculos son más complejos, lo que puede originar que enloquezcas... ¡ja, ja, ja!, o que por lo menos te concentres un poquito más en lograrlo.



Para algunos problemas vas a poder usar a tus Mii, lo que también servirá para personalizar tu archivo, de manera que nadie más lo utilice. En cuanto a los gráficos, es parecido a **Wario Ware**, es decir, buenas animaciones pero nada del otro mundo, lo cual no es para nada malo, ya que está lejos de ser el objetivo del título, y así como está es perfecto. La música va de acuerdo con el momento: lenta en un comienzo, y rápida en instantes de apremio o decisivos. Está muy bien trabajado en los aspectos técnicos.





Descubre el poder de la mente

Este juego es más que una adaptación, pues se ha logrado rediseñar el concepto, de tal manera que pareciera que desde un inicio se planeó para Wii y no para Nintendo DS; es de esos títulos que deben estar en tu colección pase lo que pase; no importa si juegas solo o acompañado, te vas a divertir bastante, al mismo tiempo que ejercitas tu cerebro. ¿Se puede pedir algo más?





RANKINGS

 CROW: 8.0

Los juegos de habilidad mental se han vuelto sumamente populares entre los jugadores y aquellos que ni de chiste agarraban el control; son entretenidos, fáciles de controlar y te ponen un reto personal al tratar de despertar a las neuronas que en ocasiones se nos duermen. El punto malo es que son muy pocas actividades y, aunque se presentan de forma aleatoria y cambian su estructura, siento que falta variedad, más cuando sabemos que es una consola casera y no un portátil.

 PANTEÓN: 9.0

Big Brain es un concepto genial que nos hace pensar literalmente. Con este divertido título puedes demostrar nuevamente que los videojuegos no atrofian el cerebro ni causan daño alguno al cuerpo humano, sino al contrario: **Big Brain** te permite ejercitar tu cerebro de manera entretenida y práctica, lo cual te ayudará en todas tus otras actividades y obligaciones. La próxima vez que alguien te diga que los videojuegos te secan el seso, diles que dejen de ver su partido de futbol y mejor se quiten las telarañas de la mente con **Big Brain Academy: Wii Degree**.

 MASTER: 8,0

Siendo honesto, este juego lo esperaba mucho, ya que en el Nintendo DS lo disfruté bastante, sobre todo en el momento de las retas; era muy padre que con una sola tarjeta pudiéramos jugar varios amigos. Los problemas están muy bien elaborados, y en competencias te exigen bastante; casi, casi te sientes en examen final... ¡ja, ja, ja! Lo que siento que pudo haber quedado mejor es la cantidad de minijuegos, ya que si en **Wario Ware** son más de 200, aquí unos 50 hubieran sido ideales, pero bueno, es sólo un pequeño detalle; en realidad el juego está supercompleto y debe estar en tu colección.

1 — 10

Mitos en los Videojuegos

Como toda cosa novedosa, desde su nacimiento los videojuegos han recibido cientos de críticas respecto a si son nocivos para la salud de quien los usa, lo que ha ocasionado que a lo largo de los años la gente dé por dadas ciertas situaciones que son totalmente falsas y que lo único que logran es dañar la imagen de un pasatiempo que, como cualquier otro, sólo nos brinda grandes ratos de diversión, ya sea solos o con nuestros amigos. Por tal motivo, hemos decidido aclarar los mitos más populares acerca de este modo de entretenimiento, para que de una vez por todas los padres, así como los videojugadores más jóvenes, aclaren todas, todas las dudas que pudieran tener en relación con el tema.

Pérdida de la visión

Este sin duda es el mito más antiguo en el mundo de los videojuegos. Tal vez no hay nadie que haya jugado algún sistema sin que alguien le haya dicho: "si juegas esas cosas te vas a quedar ciego". Lo que argumentan las personas que creen esto, es que las imágenes en pantalla emiten una especie de radiación que poco a poco va terminando con la capacidad visual del usuario... No sabemos de dónde sacaron eso, pero bueno, mejor vamos a aclararlo y evitemos meternos en polémicas que en este momento no vienen mucho al caso.



Para acabar pronto, los videojuegos no producen ceguera o disminución de la visión. El estar jugando en cualquier tipo de televisor normal, es lo mismo que si estuvieras viendo una película, es decir, no afecta para nada. Ahora bien, existen algunos consejos que por sentido común debes tomar, como el hecho de jugar mínimo a una distancia de dos metros, o en monitores de por lo menos 15 pulgadas, y además en habitaciones bien iluminadas, ya que de lo contrario tu vista sí puede resultar afectada, pero no por el videojuego en sí, sino porque en caso de no seguir estas indicaciones, estarías forzando tu visión, y por consiguiente dañándola; pero como ya mencionamos, lo mismo pasa si ves una película "pegado" al monitor.

Propician la violencia

A inicios de la década de los años 90, con la salida del Super Nintendo al mercado, los juegos cada vez parecían más reales, sobre todo por la famosa técnica conocida como digitalización (de la cual te hablamos en el número pasado). El caso es que los juegos de pelea, o de disparos, ahora tenían un look como si se tratara de una película, lo que de inmediato hizo que centenares de personas en todo el mundo alzaran la voz para protestar por este hecho.



Con esto, los padres comenzaron a culpar a los videojuegos por el comportamiento agresivo que de repente tenían los hijos; es decir, nunca se les ocurrió culpar a lo que veían en la televisión. En fin. Todas estas protestas provocaron que grandes títulos sufrieran censuras, y tal vez la más recordada fue la que sufrió **Mortal Kombat** para SNES, en el que se eliminó por completo la sangre, además de que se modificaron casi todos los **Fatalities**.





Desde un punto de vista objetivo, es cierto que algunos videojuegos tienen contenido violento, pero es responsabilidad de los padres el verificar que lo que sus hijos juegan sea apto para su edad. Pero ya nos estamos desviando un poquito de la intención principal, así que mejor regresemos a ella.





La violencia no la genera el videojuego, sino la propia sociedad.

El que una persona juegue **Mortal Kombat, Resident Evil 4** o **True Crime** no implica que sea violenta o que vaya a convertirse en un criminal, ya que todos tenemos un sentido común, pero sobre todo una educación y formación que nos permite discernir entre lo bueno y lo malo; o en este caso, de algo real de lo que no lo es. Por otro lado, en los distintos noticieros que pasan a toda hora, o en las películas que vemos, demasiadas veces se observa mayor grado de violencia que en un videojuego y nadie se ha quejado.



Lo importante aquí es que quede claro que un videojuego no forma delincuentes, sino que todo depende de la formación que recibe la persona dentro de su familia, ya que por más que un joven juegue títulos violentos, pero tenga bien claro lo que se le ha inculcado, nunca cometería algún delito. Así que podemos concluir que es totalmente falso que los videojuegos vuelvan violenta a la gente.

Eso te está secando el cerebro

Tal vez este sea un mito de los más comunes en el pensamiento de la sociedad: el jugar Nintendo reduce tu inteligencia... Bueno, lo dicen de otra manera, pero pues no podemos publicarla; je, je ,je; el caso es que esta idea es una mentira como todas las que hemos tocado; pero como no se trata solamente de negar las cosas y ya, te vamos a explicar con hechos el porqué de nuestra seguridad, la cual se basa en la experiencia, y no sólo en imaginar lo que pueda ocurrir si jugamos, aunque como ya es por todos conocido, cualquier abuso es malo.



Los videojuegos, de entrada, mejoran tu coordinación visual, podemos ejecutar movimientos sin voltear a ver con atención nuestras manos, situación que la mayoría de personas que no juega no puede hacer. Toquemos el tema de los niños menores de cinco años; imaginamos que debes tener algún familiar o conocido con esa edad, y que además juegue Nintendo; sólo compáralo con otros niños que no lo hacen, y notarás que tienen un comportamiento más inteligente, más audaz; todo lo preguntan, lo investigan, y es que están estimulando sus sentidos de una manera sorprendente; y es que aunque les pudiéramos poner cientos de rompecabezas o películas infantiles, esto nunca se podrá comparar con la creatividad que implica practicar un videojuego.



Ejercitar tu cerebro es algo que puedes lograr gracias a los vidoejuegos.

Lo mejor de todo lo anterior es que lo llevarán consigo durante toda su vida, aplicándolo en aspectos como el trabajo o la escuela, y eso es algo muy importante. Los videojugadores de verdad somos personas que no nos detenemos ante nada; siempre nos esforzamos por lo que queremos.

Otro aspecto que se ve beneficiado es la memoria; y es que se nos da más fácil recordar datos que otras personas olvidan al instante, y esto se debe a que para jugar usamos ambas manos, lo que significa que estamos "ejercitando" los dos hemisferios del cerebro, lo que nos vuelve más observadores y perceptivos, permitiéndonos identificar detalles o soluciones más pequeñas o complejas.



Claro está que esta actividad (jugar Nintendo) se debe combinar con otras como el estudio o el deporte, pues de lo contrario se convertiría en un "vicio", y eso sí es algo negativo, ya que debes recordar siempre que ningún extremo es bueno. Lo correcto es combinar los deberes con el esparcimiento.



El mito de la epilepsia...

Hemos conocido gente que piensa que estar jugando le va a provocar epilepsia... ¡qué mentira tan grande! Ese temor viene por no investigar más allá de lo que nos dicen algunos medios de "información" como la TV, y quedarnos simplemente con lo que nos dicen; en este caso los videojuegos supuestamente producen convulsiones.

Hace algunos años, en Japón, se transmitió un episodio de **Pokémon** que causó cientos de ataques epilépticos a menores en aquel país, lo que provocó que en el mundo entero se pensara que la serie tenía algún tipo de problema. Pero obvio que no era así. A esto súmenle que hubo algunos casos de niños que practicaban en ese momento videojuegos...y ¿qué pasó?, pues que se les "tiró" con todo, creyendo que el videojuego era la causa del problema, lo cual no fue así.







Resulta que como ya varios de ustedes deben conocer, existe un tipo de epilepsia, que se le conoce como "fotosensible"; a diferencia de los otros tipos, las personas que la padecen pueden tenerla por bastantes años y no percatarse nunca de esto. ¿Por qué?, pues porque sólo se "despierta" con algún estímulo luminoso de gran intensidad, o una combinación de luces de colores, y esto pueden producirlo varias cosas como la intermitencia lumínica de la torreta en una ambulancia o patrulla, anuncios de neón, la pantalla de la computadora o simplemente los destellos que produce el cinescopio de tu televisor. Con esto último no queremos decir que cualquier cosa que veas en la TV puede provocar una reacción de epilepsia fotosensible, no; de hecho es muy raro que suceda, pero eso fue lo que pasó aquella vez en Japón, pues el capítulo que transmitieron de Pokémon en un momento determinado tuvo una combinación entre los colores y la luminosidad, que provocó esa reacción. Así que no pienses nunca que este tipo de situaciones sean causadas por practicar videojuegos. Sólo a la gente que padece de este tipo de epilepsia le puede venir una reacción por los estímulos luminosos que te describimos.







Pasar tiempo con los videojuegos, no genera epilepsia en las personas.



Estos son algunos de los que consideramos los mayores mitos sobre este sano entretenimiento. Sabemos que muchos podrán argumentar que los defendemos porque a esto nos dedicamos, pero claro que no es así; nuestro deber es informarles la verdad, porque ustedes son nuestros amigos, y al igual que nosotros, son también videojugadores apasionados. Cuando alguna persona ataque sin conocimiento nuestro pasatiempo favorito, ya tienes herramientas para hacerle ver su error; pero recuerda que debe ser tomado como tal, como una distracción de nuestras actividades; así que sigue jugando y disfruta hacerlo, que es lo más importante.




Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Save&Quit
Undo
Zoom Out
¡Entrena tu cerebro en minutos al día!
con Brain Age.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
©2005-2006 Nintendo. ©2006 NIKOLO Co., Ltd. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
© 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com

Centro de Entrenamiento

Pokémon

Por Panteón



¡Hola, entrenadores! Ya tenía rato que no escribía para esta sección, y seguramente se preguntarán el porqué; pues resulta que la verdad es que me tomé un descanso del mundo **Pokémon** debido a las múltiples versiones que salieron, como si se hubieran reproducido por bipartición. Sé que a muchos fans no les interesa estar comprando y comprando cartuchos sólo por tenerlos, o por sentirse obligados como entrenadores –cosa que pasa con otras franquicias como **Zelda** o **Mega Man**–; pero para ser sinceros, yo sí me sentí profundamente ofendido cuando construyeron una barrera infranqueable entre las versiones de la era del Game Boy Color y la del Advance. En esta ocasión voy a comentarles un poco acerca de los fallos y aciertos de esta serie tan controversial para retomar de nuevo el camino de entrenadores que algún día fue tan impresionante.

Versiones especiales

Sacar dos versiones para fomentar la conectividad e interacción entre jugadores fue una buena decisión, pero el lanzar una tercera sí fue definitivamente algo molesto para quienes ya le habían dedicado bastante tiempo a su primer juego. Es comprensible que haya salido la edición especial con **Pikachu** por el éxito de la serie televisiva, pero la versión **Crystal** fue algo ya ridículo que marcó para siempre a la franquicia. Con la salida de **Ruby** y **Sapphire** se volvió a ver este fenómeno con **Emerald**, que no presenta muchas variantes y es un pretexto para vender un cartucho más a la comunidad videojugadora.



Todos nuestros esfuerzos para tener a los **Pokémon** de nivel 100, con las mejores estadísticas, habilidades, movimientos, etc., se quedaron obsoletos con la salida de **Ruby, Sapphire** y **Emerald**. Aquel poderoso **Charizard** que hacía temblar a mis oponentes se convirtió en una leyenda sólo para ser recordada en la generación anterior de sistemas... Fue algo muy molesto ver cómo todo el tiempo invertido en **Red, Blue, Yellow, Gold, Silver** y **Crystal** fue tirado a la basura porque decidieron no hacer compatible la nueva generación con la anterior. Estos seis cartuchos quedaron en el cajón del olvido si es que querías seguirle el paso a la franquicia. Para "compensar" a los fans de las versiones originales, y de paso completar todo el Pokédex, salieron **FireRed** y **LeafGreen**, que son remakes de **Red** y **Blue**, con nuevas características y compatibilidad con **Ruby, Sapphire** y **Emerald**. Nuevamente, los entrenadores tenían que comprar dos versiones nuevas si es que querían tener a todos los **Pokémon**, y de igual manera, **Pokémon Stadium 1** y **2** quedaron atrofiados en esta generación



¿¡493!?

Una de las razones por las cuales **Pokémon** perdió mucho de su brillo fue la obligada incursión de nuevos tipos, lo cual estuvo más forzado que meter a **R2D2** y a **C3PO** en el episodio I de **Star Wars**. El ver las formas preevolucionadas de **Pikachu, Snorlax** y otros más fue algo chistoso, pero hay **Pokémon** horrendos que la verdad ni forma tienen y que nadie usa, como **Sunflora** o los **Unown**. No era necesario presentar 100 nuevos **Pokémon** en promedio en cada generación; si ya 251 se me hacían demasiados, con el total a la fecha de 493 se volaron la barda horriblemente, y no pueden disfrazarlo con los *shiny* ni con los géneros.

Exprimiendo más la franquicia

Algunos juegos como **Pokémon Snap** y **Pokémon Puzzle League** fueron buenos y le daban un respiro a la serie; pero se pusieron a sobreexplotar la franquicia con títulos sacados de la manga, los cuales se venden sólo por ser parte del universo de los monstruos de bolsillo, como por ejemplo: **Pokémon DX**, **Pokémon Ranger**, **Pokémon Trozei** y **Pokémon Dash**. Lo peor de todo es que realmente no aportan nada a la saga, y no son tan divertidos que digamos.



Pokémon Diamond y Pearl

A pesar de mi escepticismo, decidí darle una oportunidad a estas nuevas versiones. Horrorizado, pude constatar que me habían vendido un **Pokémon Red** más, pues comparte los mismos elementos de siempre:

-Inicias en un pueblito olvidado.

-Tienes sólo a tu mamá contigo (¿por qué el 80% de los héroes son huérfanos de padre o madre?).

-Hay un profesor más que estudia a los **Pokémon** y que te regala a tu primer monstruo (lo curioso es que necesita de tu ayuda para conocerlos a todos; ¿cómo se puede ser una autoridad en algo que no se conoce?).

-Tienes a tu clásico amigo/rival que siempre va un paso adelante que tú.

-Hay un equipo de malosos que quiere dominar al mundo (o alguna meta similar), usando el poder de los **Pokémon**.

No obstante, estas dos versiones tienen bastantes innovaciones como para ser lo suficientemente atractivas aun para los entrenadores que le perdimos la fe a la franquicia. Voy a comentarles un poco de las más notorias, y en entregas posteriores nos adentraremos un poco más en otros temas relacionados con **Pearl** y **Diamond**.

Pokétch

Este es el más nuevo gadget para entrenadores, ¡y créeme cuando te digo que tiene cosas interesantes! Un detalle muy importante es que puedes entrar sin problemas en la pantalla inferior del DS, permitiéndote una buena libertad de movimiento al controlar las acciones del juego en la superior, mientras usas las aplicaciones del Pokétch en la de abajo. Entre todas las curiosidades de este aditamento está integrado el que conocíamos como Item Finder; ahora con sólo tocar el radar, aparecerá cualquier cosa oculta cercana a tu personaje. También tenemos dos tipos de relojes, calculadora, contador de pasos, un mapa que te indica dónde hay berries listas para ser cosechadas, un mapa en donde puedes poner indicadores para recordar lugares o eventos, y un útil block de notas para escribir algo importante, como el siguiente paso o en qué dirección debes ir.



Conectividad

No cabe duda que una de las características más prominentes de estas versiones es la conectividad entre ellas. Hay muchas formas de entablar una comunicación con tus amigos para intercambiar **Pokémon**, combatir, platicar y divertirte. Por fortuna, en esta ocasión sí es posible transferir tus **Pokémon** de las versiones **Ruby**, **Sapphire**, **Emerald**, **FireRed** y **LeafGreen** a **Pearl** y **Diamond**; inclusive se puede tener interactividad con **Pokémon Ranger**. Tanto **Pearl** como **Diamond** serán compatibles con **Pokémon Battle Revolution**. Todas estas opciones te dan un mundo de posibilidades para crecer el universo **Pokémon** y poder dejar atrás esos días en los que había demasiadas restricciones; gracias a la tecnología del DS, puedes conectarte vía Wi-Fi o con tus amigos localmente.

Reviviendo la emoción

La llegada de **Pokémon Diamond** y **Pearl** fue decisiva para continuar con la fiebre amarilla; al principio fue algo raro, pero poco a poco fui sintiéndome más a gusto con el juego; fue como una especie de reconciliación con la franquicia. A pesar de todo, sigo pensando que los errores de la cantidad exagerada de **Pokémon**, el número absurdo de berries, las competencias del "**Pokémon** más bonito", y la repetición de elementos, le quita la seriedad, pero eso se olvida rápidamente al ver a tus **Pokémon** pulverizar a los de tus oponentes gracias a tu entrega y entrenamiento. ¡La Pokemanía ha regresado, así que prepárate para lo que viene!

Uno con el control

Por Master

Hola, ¿cómo han estado? Espero que excelente. El día de hoy me puse a jugar glorias del pasado, en especial del Nintendo 64 (que para mí es una de las mejores consolas que hayan existido), y después de sentir de nuevo esas increíbles emociones, me decidí a dedicarle mi sección a uno de esos extraordinarios títulos, aprovechando que hace poco fue colocado en el catálogo de la Consola Virtual de Wii; me refiero a Star Fox 64, todo un clásico, del cual te daré algunas recomendaciones para que le saques el máximo provecho.

Star Fox 64

Este supertítulo salió en 1997, o sea, ya han pasado 10 años desde su aparición, pero la verdad es que yo nunca he dejado de jugarlo, es de mis favoritos de todos los tiempos; lo tiene todo, un buen *gameplay*, gráficos, sonido, historia; es simplemente increíble. Los consejos que te daré a continuación son para que durante algunas escenas del juego puedas lograr un mejor marcador de *hits*, que al final son los que determinan cuánto te pagará el **General Pepper**, aunque también incluiré algunos que puedas usar indistintamente.



Un hit gratis

Para eliminar a tus enemigos, lo más sencillo es apuntarles con el láser y lanzarles un disparo teledirigido... pero eso lo hace cualquiera, así que nosotros necesitamos hacer puntos literalmente con las piedras, y eso lo logramos de la siguiente manera.

Cuando veas formaciones enemigas, en lugar de enfocar a una y después soltar el disparo, debes cargar tu láser y soltarlo sin tener en la mira a ningún adversario, es decir, que no esté "detectado", de manera que tu tiro se estrelle contra cualquier objeto; así, al destruir las naves enemigas te van a dar un *hit* de más, que es el de la estructura a la que le pegaste. Si lo haces bien, puedes terminar cada nivel con más de 20 puntos extras.





En esta parte lo recomendable es disparar al agua, así la explosión destruye a los enemigos, y obtienes un hit gratis por tu blanco "fantasma".

No dejes escapar uno solo

Muchas personas usan las bombas contra los jefes finales, pero yo recomiendo que las guardes para las formaciones gigantes de enemigos que abundan en los *stages* del juego. Cuando veas que las flotillas van a la mitad de su recorrido, lanza la bomba y presiona de nuevo el botón para estallarla justo en el centro; pero como aun así se te pueden escapar algunos, manda disparos con tu láser a los extremos de la pantalla, de esta forma lograrás un marcador perfecto; y al final del nivel, tu marcador será muy alto.



Consigue emociones

Existen algunos planetas en los que si pasas por lugares estrechos o que parecen inaccesibles, te van a "premiar" por tu habilidad, y esto puede ser con bombas, aros de energía o enemigos, que como ya debes suponer, si los destruyes incrementarás bastante tu marcador; checa el ejemplo que te pongo en la foto para que te quede más claro lo que trato de explicarte.



Dos maneras de terminar

Casi todas las escenas tienen dos formas de acabarse, y dependiendo de cómo lo hagas, tu ruta cambiará; una de las variantes en las rutas que más trabajo cuesta encontrar es en la misión **The Forever Train**, pero ahora te diré cómo obtenerla. Lo único que tienes que hacer es, justo después de la media meta, colocarte del lado derecho de la vía y ahí destruir cuanta estructura veas, hasta que aparezca un *switch*; dispárale y... busca las otras 7 (son ocho en total); sin embargo, después de la media meta están de forma alternada entre los costados del tren. Si lo logras, obtienes 50 *hits*, un gran premio.





Primero que nada, no pierdas tiempo en derrotar a **Star Wolf**; en cuanto los veas, dispara y síguelos hasta que caigan; si dan un giro, dalo tú también; el caso es que no tardes mucho, o de lo contrario no te van a dar tantos *hits*, y te recuerdo que los disparos "cargados" no son efectivos contra sus naves.



Erradica el mal del universo

Si seguiste las indicaciones anteriores, es seguro que logres llegar a **Venom** por el lado difícil, y para que no te cueste trabajo eliminarlo, te daré algunas estrategias.

Una vez que estés frente a **Andross**, dispárale en sus ojos, y cuando se cubra, dale en sus manos; seguro que no tienes problemas; pero cuando esté en forma de cerebro, lo que debes hacer (después de acabar con sus ojos voladores) es ir contra él en línea recta. Comienza a dispararle a su cerebro, con esto se va a desaparecer, pero siempre aparecerá detrás de ti, así que da un giro y repite la técnica; puedes mandar una bomba si lo deseas, el caso es que no te salgas del plan, y en un parpadeo lo habrás derrotado, y presenciarás una emotiva reunión familiar con **James McCloud**. Si intentas atacarlo de otra manera, se te va a complicar bastante y perderás varias vidas.



Todos contra todos

Ya para terminar te daré un par de jugadas superefectivas para cuando juegues en *multiplayer* con tus amigos.

Al iniciar la contienda, sitúate en el centro del escenario y da unos cuantos giros por ahí, de manera que en cuanto aparezca la bomba en el radar, tengas ventaja en cuanto a distancia, y puedas obtenerla. Ahora bien, si la lanzas a tus rivales, lo más seguro es que la esquiven, así que para que les pegue todo el impacto, deja que alguien te siga, espera a que se acerque; si va muy lejos, ve frenando sutilmente, y cuando lo tengas justo detrás de ti, estrella la bomba contra el suelo; será imposible que escape de la explosión y por muy bien que salga librado, con un par de disparos más lo terminas.



Otra buena estrategia con la bomba es esperar que dos o más de tus adversarios se encuentren en un duelo de disparos, de esos en los que ninguno de los dos quiere ceder; y eso es una ventaja para ti, ya que si lanzas la bomba, de manera que la explotes a tu voluntad, terminarás con todos en un solo movimiento, lo que prácticamente te dará la victoria.

Este juego da para mucho más, pero por desgracia el espacio se nos acaba; aun así, si tienes problemas en una escena en especial, no dudes en escribirme a *juang@clubnintendomx.com* Del mismo modo, si tienes jugadas de éste u otro título que desees compartir con nosotros, no lo pienses demasiado y mándalas. Me despido por este mes, no sin antes recordarles que en la vida, para conseguir algo bueno, se debe dar algo del mismo valor; ¡hasta la próxima!

POKéMON
PARTIDA TRIPLE

Continuamos con nuestra revisada a **Pokémon Battle Revolution.** Checa el evento de **Pokémon Diamond** y **Pearl** para que compares todos los juegos portátiles de **Pokémon.** Por Chris Shepperd y George Sinfield

¿Pokétopia? Suena divertido. ¡No puedo esperar para comenzar las batallas!

Pokémon Battle Revolution
El gran evento Pokémon

En el modo de coliseo de **Pokémon Battle Revolution,** son sólo tú, tus **Pokémon** y los entrenadores más feroces del mundo. Combate a través de este parque de diversiones **Pokémon** para convertirte en el mejor entrenador de todos.

Bienvenido a Pokétopia

Hay muchas cosas interesantes acerca de la acción *multiplayer* de **Pokémon Battle Revolution**, particularmente via Wi-Fi, pero existe también un modo para un solo jugador que te permitirá mejorar tus habilidades. El coliseo de **Pokémon Battle Revolution** toma lugar en un sitio llamado Pokétopia, el cual es considerado por los entrenadores como una utopía para los combates. Pokétopia alberga 10 coliseos en los que puedes pelear; para convertirte en el campeón, deberás conquistarlos a todos. Las reglas para cada coliseo son diferentes, lo que significa que deberás aprender a ganar en diversas situaciones si deseas ser el mejor. En cada coliseo encontrarás a un entrenador bastante bueno llamado líder de coliseo; los reconocerás no sólo por su impresionante habilidad, sino también porque se visten de manera similar a los **Pokémon** de su equipo. Por ejemplo, un líder porta un sombrero que se asemeja a las orejas de **Lucario**. La gloria de ganar batalla tras batalla no es tu única recompensa; en tu camino a la fama, ganarás Poké Coupons por cada victoria. Éstos los podrás canjear en la tienda de Pokétopia por varios ítems y accesorios.



Pokétopia puede parecer sólo diversión y juegos, ¡pero sus coliseos te pondrán verdaderamente a prueba!







Cosas básicas

Con todas las batallas que enfrentarás, será necesario que tengas una forma de llevar nota de tu progreso. Cuando comienzas tu jornada, obtendrás un Battle Pass que muestra la información básica de tí y de tu equipo. Adicionalmente, puedes personalizar varias cosas de tu Battle Pass, como el historial del pase y la apariencia de tu personaje dentro del juego. También puedes guardar frases y textos que puedes usar durante la batalla para felicitar o intimidar a tu oponente. Mientras más pelees y ganes, tendrás más diseños y opciones para personalizar tu Battle Pass. Cuando dejes el modo de coliseo para luchar contra un amigo via Wi-Fi, tu Battle Pass será tu presencia en línea.

El primer paso a dar cuando creas tu Battle Pass es copiar a tus **Pokémon** de **Pokémon Diamond** o **Pokémon Pearl**. De aquí, tu Battle Pass reconocerá sólo ese juego en particular; no podrás transferir **Pokémon** de otra tarjeta distinta. No te preocupes por elegir el momento correcto para transferir a tus **Pokémon** del DS al Wii; **Diamond** y **Pearl** se sincronizarán con **Pokémon Battle Revolution** automáticamente cada vez que conectes ambos juegos. El método para llevar el orden de tus **Pokémon** es igual al de los juegos de DS; también hay una función de búsqueda para localizar a tu monstruo favorito rápidamente. Si no tienes archivo de **Pokémon Diamond** o **Pokémon Pearl** para transferir a tu **Pokémon Battle**



Si logras vencer a este líder del coliseo, podrás regresar a casa con un traje nuevecito al estilo Lucario.



Revolution, no te preocupes; puedes obtener un pase especial llamado Rental Pass, el cual te permite usar a los **Pokémon** de una colección predeterminada. Tu selección de **Pokémon** en esta opción es más limitada de la que puedes encontrar en Sinnoh, pero sí puedes armar un buen equipo para hacer frente a los diferentes coliseos de Pokétopia. Además, tu Rental Pass funciona como un Battle Pass normal; lleva tu progreso de victorias y derrotas, la apariencia de tu entrenador, y todo lo demás que te mencionamos.



¡Personalízate!

Tu entrenador siempre estará visible detrás de tu **Pokémon** durante todos los combates; ¡no querrás que se vea como todos los demás! Afortunadamente, hay muchas formas de modificar a tu personaje. Tendrás un limitado número de trajes que podrás ponerle a tu entrenador cuando quieras; el resto deberás comprarlo o ganarlo. Dirígete a la tienda de Pokétopia para gastar tus bien ganados Poké Coupons en nuevas prendas, o tal vez puedas convencer a un líder de gimnasio para que te regale su atuendo.



Hay un sinnúmero de combinaciones de accesorios para que puedas personalizar a tu entrenador.

Además de comprar nuevos accesorios para tu entrenador, puedes conseguir varios ítems de batalla y TMs en la tienda de Pokétopia. Puedes usarlos durante la batalla, pues aplican todas las reglas de los combates en **Pokémon Battle Revolution**, a excepción de los reglamentos de cada coliseo en especial. Los ítems que elijas en la tienda pueden ser transferidos a tu versión **Diamond** o **Pearl**; procura comprar las cosas que sean difíciles de encontrar en Sinnoh. Los líderes de Pokétopia, Battle Pass, y la tienda son sólo algunas de las cosas interesantes en **Revolution**. Conoce todo lo que puedes hacer cuando tengas en tus manos este estupendo juego.



¡Cuidado! ¡Tengo una Poké Ball y no me da miedo usarla!



Pokémon Diamond y Pokémon Pearl

Pokémon en N.Y.

Pokémon se conecta con la Gran Manzana

El clima húmedo de la ciudad de Nueva York cedió un poco para tener una tarde soleada el 22 de abril, justo a tiempo para que se celebrara afuera de la tienda Nintendo World, en el Rockefeller Center, el lanzamiento de **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl**. Esta coincidencia ambiental fue sumamente apropiada, puesto que gracias a las nuevas versiones permiten a los jugadores intercambiar **Pokémon** entre sí alrededor del planeta por primera vez vía Nintendo Wi-Fi Connection; no hubo problemas en la comunicación entre juegos. Los fans de **Pokémon** se dieron cita formando una larguísima fila. Después de la paciente espera, y que pudieran entrar a la tienda y adquirir sus juegos, se dispersaron en la plaza para unirse a las festividades. Hubo una búsqueda en donde los participantes tenían que localizar pistas alrededor del centro comercial, mientras un show en vivo presentaba a los visitantes algunas de las características nuevas del juego, como los nuevos **Pokémon** iniciales: **Turtwig**, **Chimchar** y **Piplup**. El evento también incluía proyecciones de la película **Pokémon Ranger and the Temple of the Sea**, así como un lugar para que los jugadores de **Pokémon Trading Card Game** se enfrentaran. También hubo varios kioskos que ofrecían demos de la nueva aventura. Para aquellos que no pudieron asistir, una transmisión en vivo en www.pokemon.com daba los detalles y pormenores del evento, así como una entrevista con dos de las piezas clave en el equipo de desarrollo de **Pokémon**: el Director Junichi Masuda y el líder de diseño del juego, Shigeru Ohmori. Nosotros les hicimos nuestra propia entrevista antes de la de Internet. He aquí lo que nos dijeron:

Nintendo Power: ¿Qué es lo que piensan acerca de cómo **Pokémon** ha conseguido seguir siendo tan popular a través de los años? ¿Están sorprendidos de lo bien que le va a **Pokémon** en América?
Junichi Masuda: Siempre estamos volviendo a crear a **Pokémon** para los nuevos jugadores. De esta forma lo hemos mantenido fresco. Estamos muy sorprendidos y contentos de la popularidad de los juegos en América, y de cómo han sido aceptados los personajes alrededor del mundo.

NP: El rango demográfico de usuarios de DS es enorme, e incluye a mucha gente que es nueva en los juegos portátiles. ¿Qué tanto pensaron en esta creciente audiencia al desarrollar **Pokémon Diamond** y **Pearl**?
JM: Claro que consideramos la gran y variada audiencia de NDS. Siempre pensamos cómo abarcar todo el rango de jugadores.



Los intercambios **Pokémon** son generalmente más divertidos para los jugadores más jóvenes. Es por eso que creemos que ha sido tan popular entre ese tipo de personas. Pero el juego principal es bastante complejo y recomendable para un grupo más adulto.

NP: ¿Cuál es la diferencia más importante entre **Pokémon Diamond** y **Pearl**, y las versiones anteriores?
JM: El intercambio Pokémon ha alcanzado un nuevo nivel a través de la Nintendo Wi-Fi Connection. Puedes intercambiar Pokémon entre países.
Shigeru Ohmori: Para mí, la mayor diferencia es el mundo de **Pokémon** en sí. Por primera ocasión se presentan gráficos 3-D; además reestablecemos el concepto de día y noche, y finalmente, la pantalla táctil ofrece una nueva forma de jugar.

NP: Pokémon Diamond y **Pearl** tienen más actividades alrededor de la historia que en los juegos anteriores. ¿Qué los llevó a explotar más este concepto?
SO: La incursión de novedades como el Underground, las capacidades Wi-Fi, y los minijuegos hacen más tridimensional al concepto.

NP: ¿Cuáles fueron sus primeras ideas para utilizar el DS en una aventura **Pokémon**?
JM: Encontramos sumamente interesante la conectividad del DS y quisimos usarla dado que los juegos de **Pokémon** tienen mucho que ver con conectarse e intercambiar. Quisimos expander esa idea en esta versión y concentrarnos en la comunicación entre sistemas.

NP: ¿El mercado japonés tiene la misma respuesta hacia **Pokémon** que el americano?
JM: En Japón, los niños tienden a juntarse y jugar en grupos dado que la gente se concentra en grandes cantidades en varios lugares. En América hay un mayor distanciamiento entre jugadores. Nosotros tomamos en cuenta estas diferencias al desarrollar esta nueva versión; el objetivo es unir ambos mercados con el Wi-Fi y la opción de chat de voz.

NP: La Global Trading Station hace muy importante al mundo real, como al de **Pokémon**. ¿Esto cambia su punto de vista del mundo de Pokémon en general?
JM:Estoy muy emocionado por el lanzamiento en América y en Europa, para que haya una comunicación con Japón. Ciertamente no sabemos qué vaya a suceder.
SO: Los niños generalmente no tienen idea de otros niños que juegan en otros países; ojalá y con las nuevas versiones, esto sirva para expander sus opiniones y conocer más a la gente del mundo.











RPG Pokémon portátiles

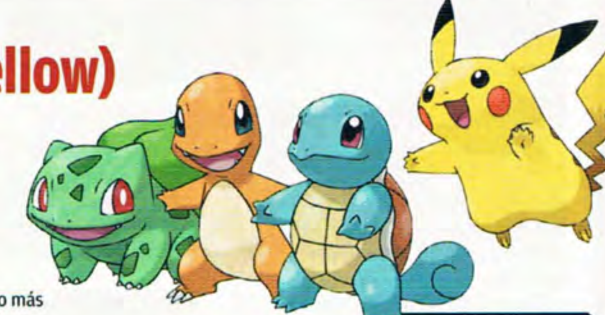
La historia del entrenador

Versiones Pokémon:

Red y Blue / Special Edition (Yellow)

- **Plataforma:** Game Boy
- **Pokémon iniciales:** Bulbasaur, Charmander, Squirtle y Pikachu (en la Yellow)
- **Número total de Pokémon:** 150+1 (Mew)
- **Región:** Kanto
- **Pokémon legendarios:** Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo y Mew
- **Conectividad:** Intercambio y batallas vía cable Game Link
- **Contribuciones:** Introducción del Pokédex

Los juegos originales de **Pokémon** establecieron las bases para las futuras secuelas. Lo más notable es el Pokédex, el cual fue creado para llevar un registro de los **Pokémon**.



Sept. 1998 / Nov. 1999



Versiones Pokémon:

Gold y Silver / Crystal

- **Plataforma:** Game Boy Color
- **Pokémon iniciales:** Chikorita, Cyndaquil y Totodile
- **Número total de Pokémon:** 250+1 (Celebi)
  Se podía expander el Pokédex al intercambiar con Red, Blue y Yellow.
- **Regiones:** Johto y Kanto
- **Extras:** Lotería, Pokégear
- **Pokémon legendarios:** Raikou, Entei, Suicune, Lugia, Ho-oh y Celebi
- **Conectividad:** Intercambio y batallas vía cable Game Link
- **Contribuciones:** Día y noche real, ítems sostenidos por los Pokémon y reproducción.

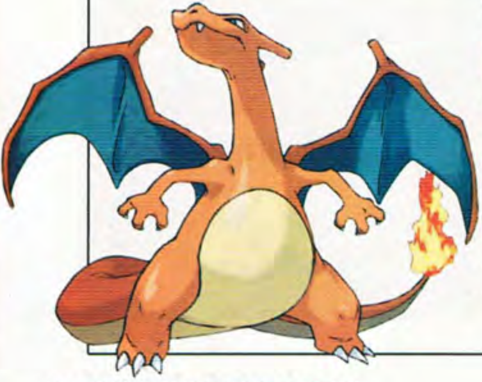
Oct. 2000 / Jul. 2001

Versiones Pokémon:

Ruby y Sapphire / Emerald

- **Plataforma:** Game Boy Advance
- **Pokémon iniciales:** Treecko, Mudkip y Torchic
- **Número total de Pokémon:** 200 en el Pokédex de Hoenn +2 (Jirachi y Deoxys)
- **Región:** Hoenn
- **Extras:** Concursos y la Battle Frontier (sólo en la versión Emerald)
- **Pokémon legendarios:** Latias, Latios, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Deoxys, Regirock, Regice, Registeel y Jirachi
- **Conectividad:** Intercambio y batallas vía cable Game Link, concursos y el Union Room
  La introducción del Union Room sirvió para expander la idea de la comunidad **Pokémon**.
- **Contribuciones:** Naturaleza Pokémon, habilidades y batallas dobles

Mar. 2003 / May 2005



Versiones Pokémon:

FireRed y LeafGreen

- **Plataforma:** Game Boy Advance
- **Pokémon iniciales:** Bulbasaur, Charmander y Squirtle
- **Número total de Pokémon:** 386 en el National Pokédex
- **Región:** Kanto
- **Extras:** Sevii Islands
- **Pokémon legendarios:** Deoxys (formas Normal, Attack y Defense)
- **Conectividad:** Wireless Adapter
- **Contribuciones:** National Pokédex
  El National Pokédex es un sistema para unificar el registro de Pokémon entre Kanto y Jotho.



Sept. 2004

Pokémon Versions:
Diamond y Pearl

- **Plataforma:** Nintendo DS
- **Pokémon iniciales:** Turtwig, Chimchar Piplup
- **Número total de Pokémon:** 482+8
  Más de 100 nuevos **Pokémon** fueron añadidos en **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl**. Se pueden transferir los **Pokémon** de las versiones de GBA para completar el Pokédex.
- **Región:** Sinnoh
- **Extras:** Battle Zone y los Super Contest
- **Pokémon legendarios:** Uxie, Mesprit, Azelf, Dialga, Palkia y más
- **Conectividad:** Intercambio Wireless, el Underground, Nintendo Wi-Fi Connection, y la Global Trade Station
  Inspirados en el Union Room de **Ruby** y **Sapphire**, y en las capacidades inalámbricas de **FireRed** y **LeafGreen**, **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl** implementan varias características en conectividad para los entrenadores como el Wi-Fi y la Global Trade Station.
- **Contribuciones:** Nuevos ataques, controles con la pantalla táctil, etc.
  Mejoras fundamentales fueron hechas para la serie, incluyendo las funciones con la pantalla táctil, cambios en el sistema de batalla, gráficos en 3-D, y el versátil Pokétch.

Apr. 2007

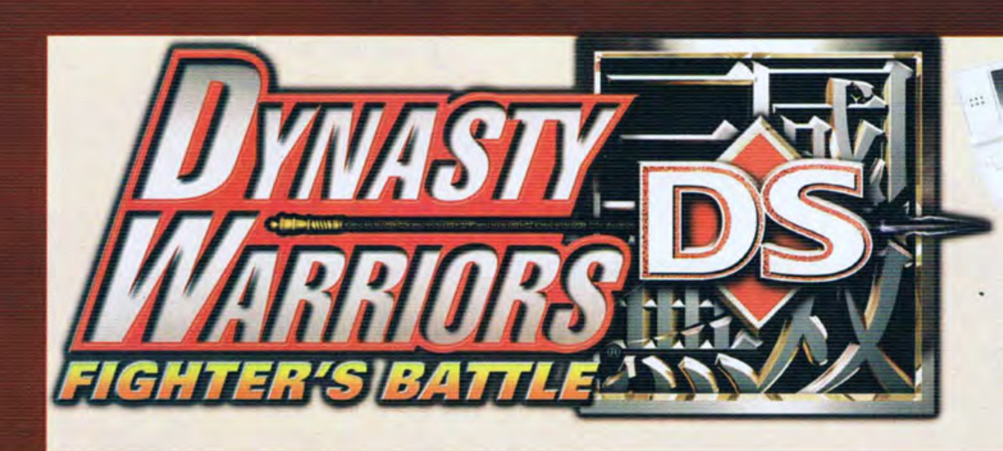
Pokémon Diamond y Pokémon Pearl combinan lo mejor de las versiones anteriores.

CRANIDOS Lv14
BUDEW Lv15
37/37
BUDEW used
Stun Spore!

Todo el mundo se ve en 3-D para darle a **Pok mon Diamond** y a **Pok mon Pearl** un aspecto más realista e impresionante.

TRADE
INFO
EXIT
Would you like to do a global Pokémon trade over Nintendo WFC?

El aparato conocido como Pokétch sigue los pasos del PokéGear y del PokéNav para auxiliar a los entrenadores en su aventura. Lo mejor es que puede usarse con facilidad gracias a la pantalla táctil .



Compañía: **Koei**
Desarrollador: **Koei**
Categoría: **Acción**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **2**

¡La dinastía llega al NDS!

Esta serie ha gozado de un gran éxito en el Lejano Oriente; pero ni siquiera allá ha llegado a ninguno de los sistemas caseros de Nintendo. A la fecha sólo han salido un juego para GBA y uno para NDS, pero al parecer, Koei quiere abarcar un poco más de terreno con esta nueva aventura para el portátil consentido, el Nintendo DS. **Dynasty Warriors DS: Fighter´s Battle** es una buena opción para los fans de la serie, y también muy recomendable para quien no la conoce, pero que disfruta de los juegos de acción con historia profunda y seria. Vamos a darle una revisadita a este título para que conozcamos un poco más acerca de esta saga.

¿De qué trata?

En esta parte de **Dynasty Warriors**, tu deber es salvar a la antigua China; para lograrlo, debes repeler los ataques de las hordas de los reinos rivales y soldados rebeldes. Reunir a una nación dividida no es una tarea sencilla, pero tu misión es decisiva para tener éxito en la empresa. Toma el control de tres nuevos personajes, cada uno con sus diferentes atributos y habilidades; el de **Phoenix** es el balance, el de **Dragón** es la velocidad y el atributo de **Chimera** es el poder.

Las cartas te ayudarán

Como complemento al *gameplay* de este juego, también puedes usar un *Battle Deck*, de donde seleccionas a siete de los **Dynasty Warriors** originales para que sean tus oficiales y defiendan cada uno su base correspondiente. Adicionalmente, trae un sistema estilo ruleta de donde puedes sacar tácticas o hechizos para obstaculizar el paso de tu oponente. Esta opción es sumamente útil cuando juegas contra alguna persona.









No salgas sin tu mazo

Ir solo a la batalla es muy valiente... o muy tonto; por esta razón, es mejor llevar contigo tu mazo de cartas. El propósito de esta selección de cartas es poder realizar invocaciones y traer a más guerreros al combate para auxiliarte. Tú puedes personalizar tus propios mazos conformados por varias de las 120 cartas disponibles, pero ten en cuenta que el número máximo de tarjetas que puedes traer es el mismo que tus puntos de defensa y tiendas en el mapa, así que de saber balancear tu mazo dependerá tu victoria en el terreno de juego.

Tres colores, tres beneficios

Las cartas que puedes usar en el juego tienen distintos colores (azules, rojas y amarillas), cada una te ayuda de manera diferente en tu aventura. Las azules proveen de algún tipo de habilidad para usar en la batalla; las rojas incrementan tu rango de ataque, defensa o la vida; y las amarillas conjugan las bondades de las cartas azules y rojas, pero son más raras y difíciles de localizar. Como siempre, no es nada sabio usar tus cartas ciegamente, sino que debes elegir bien el momento para no desperdiciarlas, pues en ocasiones será muy complicado hacerte de más.









¡Al ataque!

Para poder avanzar en el juego es necesario que lo hagas por un punto adyacente, o bien, metiéndote en los edificios que protegen al general defensor una vez que hayas reunido los requerimientos necesarios para ello. En cada mapa hay un número determinado de oficiales; tu objetivo principal es eliminarlos a todos para poder avanzar hacia los enemigos de mayor importancia. Hay que tener en cuenta que los cuarteles enemigos tienen distintas estructuras y cuentan con muchos adversarios que están esperándote. Antes de intentar un acercamiento, es indispensable reunir tus cartas y preparar bien tu mazo para poder hacer frente a cualquier peligro.









La tiendita de la esquina

Los negocios de alimentos y armas inician neutrales al comenzar cada batalla, de manera que pueden ser reclamados por cualquier bando que llegue primero. El tomar control de una tienda te da muchas ventajas sobre tus oponentes, como mejoras en las habilidades de quienes la hayan capturado. Una vez que tengas una tienda bajo tu dominio, deberás dejar a un guerrero de tu mazo para que la proteja, aunque eso no quiere decir que será invulnerable; también puede ser atacada más adelante, de manera que debes estar alerta y no abandonar a su suerte ninguna de tus "propiedades".

Puntos buenos y malos

Los escenarios que encontrarás dentro de **Dynasty Warriors** están bien hechos y cuentan con un buen nivel de detalle, pero sentimos que son un poco pequeños en comparación con otros de títulos similares. Por fortuna, esto se compensa con las diferencias que puedes ver dentro de cada uno; hay distintos tipos de terrenos, los cuales tienen efectos a favor o en contra de tus tropas. Por ejemplo, hay pantanos venenosos que causan daño a quien se atreve a entrar en ellos; los suelos congelados provocan que te patines, las áreas rocosas no te dejan avanzar bien, etc.

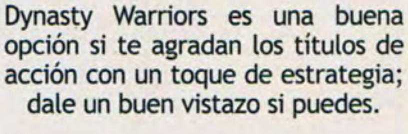
¡Conquista a tu enemigo!

Para poder dar por terminada una contienda, debes penetrar todos los puntos de defensa y derrotar a cuanto guerrero enemigo esté dentro de la base principal, la cual sólo estará disponible para invadir cuando las defensas hayan quedado nulificadas. Lograr esto no es tan sencillo como parece, pues tendrás que echar mano a tu mazo y hacer frente a numerosos peligros y adversarios; pero no temas, que con práctica podrás convertirte en todo un maestro de **Dynasty Warriors**.








Dynasty Warriors es una buena opción si te agradan los títulos de acción con un toque de estrategia; dale un buen vistazo si puedes.

Conclusión

Dynasty Warriors es una serie que ya queremos ver para algún sistema hogareño de Nintendo, pero todavía no hemos tenido suerte y ha quedado fuera de las consolas caseras; sólo nos queda mantener los dedos cruzados y esperar mientras jugamos esta versión de Nintendo DS, que no le pide mucho a sus antecesores. Si buscas algo fuera de lo común, no dudes en darle una buena checada, pues vale la pena que lo conozcas.

RANKINGS



CROW: 8.0

Luego de haber jugado la pasada versión para el Game Boy Advance me dieron ganas de checar lo que haría KOEI en el Nintendo DS, y honestamente no será la octava maravilla, pero sí luce muy bien. La acción es constante y los gráficos le dan un empuje visual a las batallas, generando fuentes de luz o efectos que dan vida al juego. Por otro lado, las animaciones se ven fluidas; sin importar que haya varios enemigos en pantalla, el juego conserva su velocidad y no genera conflictos con todo el entorno visual. Es un título de acción, con estrategia y toques de tarjetas, dinámico y entretenido.

MASTER: 7.5

Desde mi punto de vista, **Dynasty Warriors** es un juego que queda a deber, y no es que sea malo, pero hubiera preferido un título de acción pura, donde los enemigos no dejaran de salir, algo así como lo que se planea en el nuevo **Ninja Gaiden** para NDS; porque el hecho de tener que estar viendo tus cartas y planeando estrategias le quita diversión a la aventura. Otro punto donde tengo queja es en la capacidad de jugadores simultáneos: como que una modalidad versus para más de cuatro le hubiera quedado ideal; pero bueno, lo mejor será que lo pruebes, aunque yo no lo recomiendo tanto.

PANTEÓN: 7.5

La verdad no me llama mucho la atención **Dynasty Warriors**; es el tipo de juego que si no te gusta, no te puede tener demasiado tiempo entretenido. En cuestión de gráficos y música es bueno, pero no termina de convencerme. Mejor te recomiendo que busques otro tipo de título más acorde con tu preferencia; pero si de todos modos te gustaría darle una oportunidad, no te detengo; pero eso sí, es mejor que te lo presten o lo rentes antes de gastar tu dinero, ya que puedes llevarte una decepción y arrepentirte horriblemente. Mientras tanto seguiré jugando **Pokémon** o **Castlevania**...

1  10

Test Club Nintendo

¿Qué tipo de héroe eres?

Todos nos identificamos con algún héroe de los videojuegos, ya sea por su carisma, por ser una figura enigmática, por su fortaleza o simplemente porque te cayó bien desde la pantalla de selección de personaje. No importa cuál sea el motivo, siempre tenemos a una figura favorita de alguna serie, pero, ¿realmente es como tú o tú eres quien se quiere parecer a ese héroe? No te preocupes, pues aquí tenemos un pequeño test para que tú mismo veas qué tipo de salvamundos serías si estuvieras hecho de pixeles.

Recuerda que esto es sólo para divertirnos, no para molestarnos si nos encontramos con alguna sorpresa inesperada. Así que toma un papel y un lápiz para que vayas haciendo tus cuentas, pero no te olvides que debes de ser 100% sincero y contestar con la verdad, no la respuesta que creas que te llevará a una solución ficticia. Si no está tu héroe favorito, no te preocupes, sólo es para ejemplificar el estilo de paladín de la justicia que va de acuerdo con tu personalidad. En esta ocasión veremos a los héroes masculinos, pero pronto tendremos a las heroínas, así como los villanos.

Cómo funciona:
Responde a las preguntas que te hacemos anotando la letra correspondiente; al final sustituye las letras por su valor y suma todos tus puntos para que los compares con los del personaje de la siguiente página.

1. Acabas de descubrir una cueva; ¿qué haces?
a) No pierdes tiempo y entras sin investigar.
b) Primero te aseguras de que hay forma de salir.
c) Llamas a tus amigos para que te acompañen.
d) Cuando entras te pegas en la cabeza.
e) No entras y te regresas corriendo a casa.

2. Encuentras dinero tirado en la calle, así que...
a) Piensas en hacer una fiesta con tus cuates.
b) Lo guardas; es vital conservar dinero por si acaso.
c) Ibas corriendo tan rápido que ni lo viste.
d) Te lo quedas y no le comentas nada a nadie.
e) Lo dejas ahí, pues te da miedo que te acusen de ladrón.

3. Un sujeto de gran tamaño te quiere golpear.
a) Lo atacas sin titubear, aunque no sabes si le ganarás.
b) Lo mides muy bien antes de intentar golpearlo.
c) Buscas algún tipo de arma para defenderte.
d) Intentas charlar con él para llegar a un acuerdo.
e) Sales corriendo despavorido.

4. Piensas que este test es:
a) Divertido.
b) Aburrido.
c) Te da igual.
d) Una pérdida de tiempo.
e) Interesante, pero no quieres que nadie sepa tus respuestas.

5. Tu chica ideal es:
a) Toda una dama.
b) Que tenga buenos sentimientos.
c) No tengo tiempo para novias, ¡hay un mundo que salvar!
d) Prefiero quedarme en casa a ver la tele.
e) Alguien que tome la iniciativa.

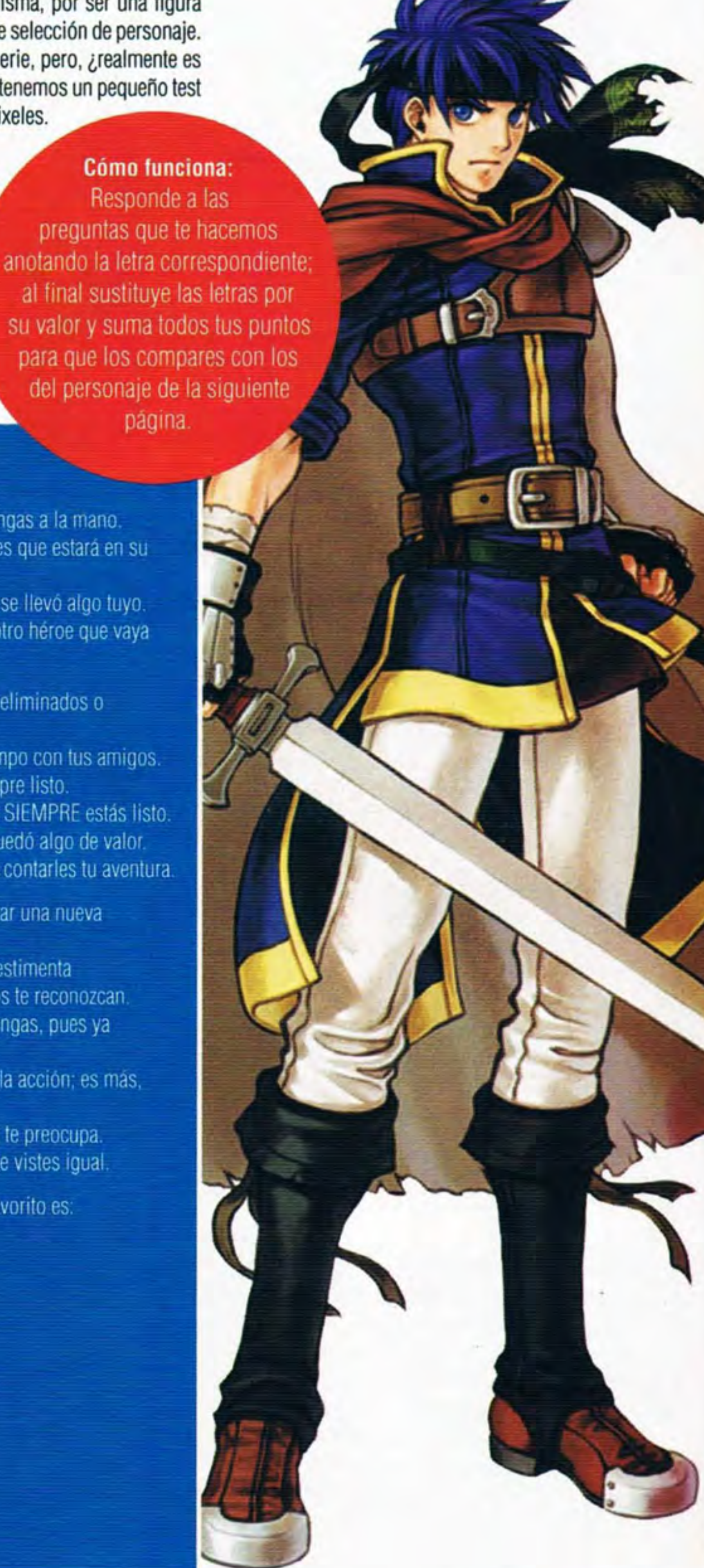
6. ¡El villano escapa!
a) Corres detrás de él.
b) Le lanzas el arma que tengas a la mano.
c) No te preocupas, ya sabes que estará en su guarida esperándote.
d) Sólo lo alcanzas porque se llevó algo tuyo.
e) Esperas a ver si no hay otro héroe que vaya antes tras él.

7. Todos los villanos están eliminados o capturados, así que...
a) Te dedicas a pasar el tiempo con tus amigos.
b) Entrenas para estar siempre listo.
c) No necesitas entrenar, tú SIEMPRE estás listo.
d) Vas a explorar a ver si quedó algo de valor.
e) Vas con tus amigos para contarles tu aventura.

8. Te preparas para comenzar una nueva aventura...
a) Te aseguras de usar tu vestimenta característica para que todos te reconozcan.
b) Comienzas con lo que tengas, pues ya encontrarás algo más.
c) Siempre estás listo para la acción; es más, duermes vestido.
d) La ropa es lo que menos te preocupa.
e) Ni te molestas, siempre te vistes igual.

9. Tu género de películas favorito es:
a) Comedia.
b) Horror.
c) Acción.
d) Gángsters.
e) Infantiles.

10. Tu música favorita es:
a) Rock Pop.
b) Instrumental.
c) Metal.
d) Rap.
e) Clásica.



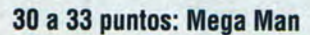
46 a 50 puntos: Mario



Eres un héroe nato, siempre dispuesto a arriesgarlo todo por el bien y la justicia; lamentablemente, tomas con poca seriedad las cosas y a veces no mides las consecuencias. Mientras el mundo esté a salvo, tratas de relajarte y divertirte un poco; pero el problema es que tu naturaleza bonachona permite que los malos sigan vivos y es por eso que tus descansos son tan cortos. No obstante, tratas de hacer más amigos que enemigos, y eso te da más carisma.

38 a 41 puntos: Link

A pesar de ser un gran héroe, piensas demasiado las cosas, lo cual puede resultarte contraproducente en momentos en los que hay que actuar y no pensar. Tu ventaja sobre los demás héroes radica en tu cautela para realizar las cosas; procuras ser metódico en tus acciones para evitar dar dos vueltas en vano. El problema contigo es que necesitas tener una seguridad antes de realizar algo, digamos que "no das paso sin huarache".



30 a 33 puntos: Mega Man



Cuando tienes una misión, nada es demasiado importante para ti. Tus veloces movimientos y rápida respuesta a las situaciones de peligro te vuelven una eficiente máquina de pelear; pero por encima de eso, tu falta de prevención y cautela te dejan en predicamentos en donde es muy difícil escapar. No titubeas al encarar a un adversario, pero si puedes, siempre tratas de tener la ventaja y mantener distancia entre tú y tu oponente.

22 a 25 puntos: Donkey Kong



Eres un héroe que no desperdicia cualquier momento para relajarse y descansar; si no es algo muy necesario, esperas hasta el último momento para levantarte y enfrentar al peligro; lo cual es irónico debido a que tienes las aptitudes y el poder de lograr grandes cosas, pero tu pereza te hace tomar el camino fácil siempre que es posible. Pero fuera de eso, tienes buen corazón y no dudas en defender a tus amigos o tus intereses cuando te lo propones.

14 a 17 puntos: Toad



A pesar de no ser un legendario héroe de acción, tu determinación por hacer las cosas te permite lograr grandes triunfos; pero no buscas ese extra de la aventura y tratas de regresar a tu vida normal tan pronto como pasó la crisis. Eres un héroe por ocasión y te enfocas más en tus obligaciones que en derrotar a los villanos o salvar a alguien. Para ti terminar el juego es la meta, pero difícilmente vas un paso más allá.

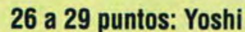
Puntuaciones: A=5, B=4, C=3, D=2, E=1

42 a 45 puntos: Jonathan Morris



No existe enemigo lo suficientemente grande como para hacerte retroceder; eres una máquina de pelea con un gran sentido de la justicia, pero siempre tratas de hacer que el patear traseros luzca bien. Lamentablemente esta rapidez de movimientos te lleva a problemas de los que no te parece que alguien más te saque; tu ego es obviamente grande, pero por eso duele más cuando tienes que reconocer tus errores.

34 a 37 puntos: Leon S. Kennedy



Tu experiencia va de la mano con tu habilidad y eso te convierte en un gran héroe capaz de enfrentar cualquier reto que se te ponga enfrente. Eres bastante tranquilo en los momentos más difíciles, lo cual te da la ventaja sobre aquellos que no pueden esperar para atacar. Aun así, te gusta siempre tener una frase "cool" para adornar tus acciones y estar preparado para cualquier eventualidad.

26 a 29 puntos: Yoshi

Tranquilo y bonachón, pero siempre listo para la acción en el momento que sea necesario; así eres tú, y tus hazañas son memorables. El problema contigo es que no siempre estás dispuesto a enfrentar los peligros solo y tratas de hacer las cosas en equipo, o bien, que alguien te diga qué es lo que hay que hacer. A pesar de esto, sacas valor de la nada cuando es necesario y solucionas las cosas aunque no sea de la forma más estética.

18 a 21 puntos: Wario



Tu egocentrismo y tu codicia son tus mejores cartas de presentación; eres un gran héroe, valiente, aguerrido y sin temor a nada que se te ponga enfrente; pero lamentablemente siempre estás pensando sólo en tus propios intereses. Tu ego es tu talón de Aquiles, y de ahí uno puede manipularte para que hagas cosas sin pensar. Si dejaras tus defectos a un lado y pensaras más en los demás, podrías completar retos más grandes.

10 a 13 puntos: Luigi

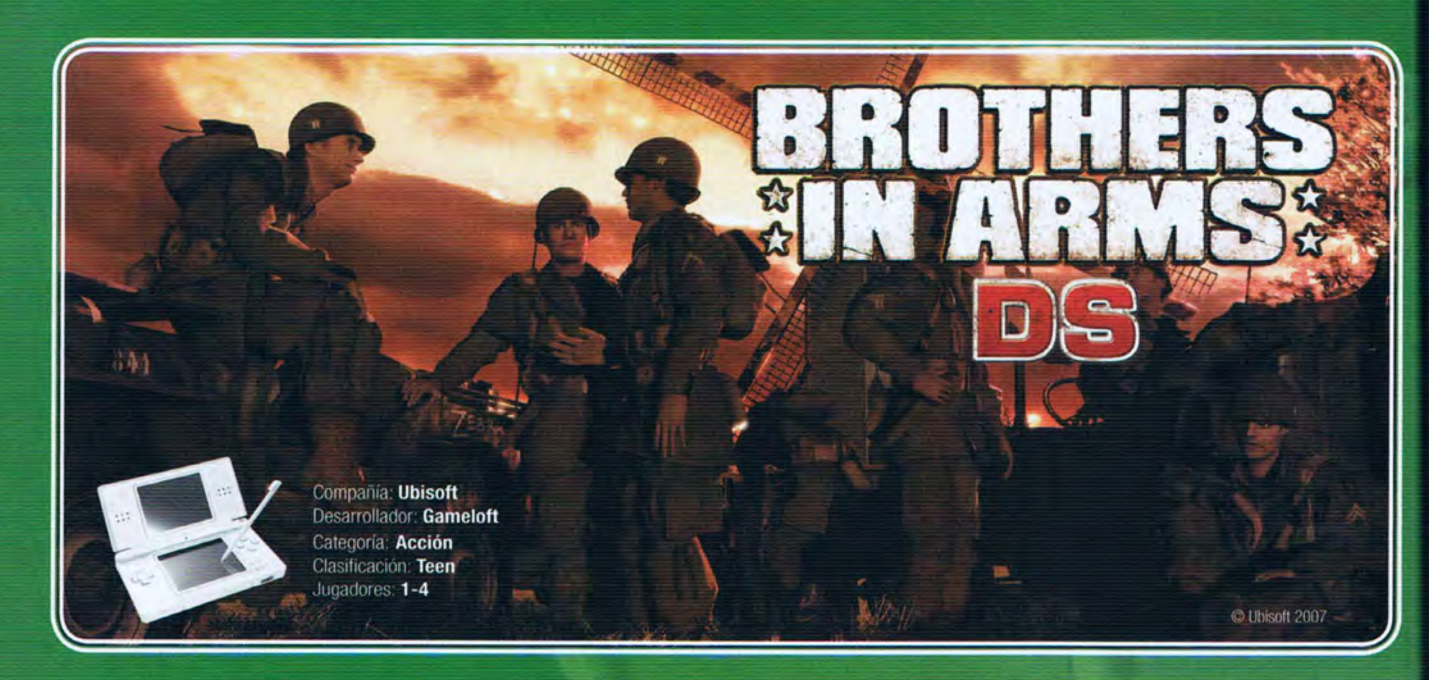


Comenzar una aventura no te da miedo, ¡sino pánico! Difícilmente te atrae algo nuevo fuera de lo que estás acostumbrado y si hay manera de evitar que seas tú el que pelee, no lo dudas y corres a esconderte en donde nadie te encuentre. Tienes tus momentos de valentía, pero es sólo si las circunstancias son extremas; de lo contrario, siempre esperarás a ser el último héroe en dar el paso decisivo hacia adelante.

AQUÍ ES CUANDO TE VAS A UN LUGAR MEJOR.



NINTENDO DS





UNO DE LOS CONFLICTOS BÉLICOS QUE MÁS HAN MARCADO A LA HUMANIDAD ES SIN DUDA LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, DEBIDO PRINCIPALMENTE A QUE DESPUÉS DE ELLA OCURRIÓ INFINIDAD DE CAMBIOS TANTO POLÍTICOS COMO TERRITORIALES EN LOS PAÍSES QUE PARTICIPARON; Y A RAÍZ DE LO ANTERIOR, SE HA LLEVADO ESTE HECHO HISTÓRICO A DIFERENTES MEDIOS COMO LA LITERATURA, EL CINE, O HASTA VIDEOJUEGOS, Y OBVIAMENTE, EN ESTA OCASIÓN TE VAMOS A HABLAR DE LA MÁS RECIENTE ADAPTACIÓN QUE UBISOFT HA REALIZADO PARA EL NINTENDO DS, LA CUAL HA REBASADO TODAS LAS EXPECTATIVAS QUE SE TENÍAN RESPECTO AL TÍTULO.

EN LA GUERRA, TENER A UN AMIGO A TU LADO PUEDE SIGNIFICAR LA DIFERENCIA ENTRE LA VICTORIA Y LA DERROTA

GANÁNDOSE UN LUGAR

En esta medio tan competido, muchas compañías se van siempre con la opción fácil, que es la de copiar una buena idea, agregarle algunos detallitos "nuevos" y lanzarla al mercado como un producto único, lo que ocasiona que la innovación se pierda a paso acelerado. Por fortuna, ese no es el caso de Ubisoft, empresa que desde hace unos años se ha vuelto referente; y es que hace algunos años, cuando comenzaron con su saga de Brothers in Arms, muchos creyeron que se trataría de un clon de **Medal of Honor** de Electronic Arts, pero no fue así; diseñaron un *gameplay* totalmente nuevo, además de que los sucesos del juego se dan de forma diferente a como ocurre con su más cercano perseguidor; además de que aquí se combina acción y la estrategia de una manera pocas veces vista, parecido a **Perfect Dark,** por ejemplo.



UN MOMENTO CLAVE

La historia del título toma lugar cuando las tropas aliadas desembarcan en Normandía; justo en ese momento comienza la odisea. Representaremos a dos sargentos, **Baker** y **Hartsocks**, y debemos guiar a nuestro pelotón a que cumpla con todos sus objetivos, tarea bastante difícil, ya que los soldados enemigos harán de todo para intentar detenernos. Todo sucede a un buen ritmo, es decir, la acción siempre se mantiene constante; no va a llegar el punto donde sólo camines hasta llegar al final; aquí siempre tendrás que estar prevenido, ya que los disparos y granadas no se van a detener por nada, al mismo tiempo que tendrás que ocultarte tras árboles, costales, paredes o cualquier lugar que te sirva para cubrirte del fuego enemigo.



MÁXIMA PRECISIÓN

En situaciones como la que se "viven" dentro del juego, cada munición es valiosa, y no se tienen que gastar como si fueran infinitas; para eso, los desarrolladores han sacado ventaja de las cualidades del sistema, en especial de las táctiles, de manera que el *gameplay*, en específico la forma de apuntar, es excelente. Pero permítenos explicarte de mejor modo: en la pantalla superior estará nuestro personaje y en ella veremos una mira, la cual vamos a mover con el *Stylus* desde la inferior, más o menos como sucede en **Metroid Prime Hunters** de Nintendo.

Realmente el grado de efectividad que alcanzas con este método es muy alto, ya que no sólo se trata de enfocar al enemigo y disparar, lo cual te da la posibilidad de seleccionar la parte del cuerpo a lo que quieras tirar, lo que obviamente ocasionará resultados distintos.



HAY VARIOS TIPOS DE ARMAS, COMO ESTE SNIPER, ÚTIL PARA ELIMINAR ENEMIGOS A DISTANCIA

Para moverte hacia atrás o adelante, usas el Pad, y con el *Stylus* vas moviendo la cámara según hacia donde quieras desplazarte; ya con los botones tienes distintas funciones como lanzar granadas, correr, y la principal, que es la de disparar; si no te gusta la manera en como está constituido el control, puedes hacerle algunas modificaciones para que se acople a tu estilo, pero nosotros te recomendamos dejarlo tal cual, ya que está pensado para que disfrutes de la acción sin preocuparte mucho por estar cambiando la cámara cada instante, o tardándote en apuntar a uno de tus objetivos.

ENCARA EL PELIGRO

Después de lo que te hemos estado comentando, en este momento debe existir una duda en tu cabeza: "¿cómo se juega?". Pues bien, en seguida te la vamos a aclarar. Por principio de cuentas, a diferencia de muchos otros juegos de guerra, aquí la perspectiva no será en primera persona, sino en tercera, es decir, vas a poder ver al personaje que controles todo el tiempo, lo que hace que te adentres más en el juego, además de que tus movimientos son mucho más exactos y precisos, permitiéndote mejores resultados en tus ataques; y aunque sabemos que muchos prefieren ver sólo los brazos del personaje que controlen, creemos que Ubisoft realizó la mejor elección.

NO VAYAS A LA GUERRA SIN FUSIL

Al comenzar el juego, sólo vas a tener el típico rifle que tarda años en cargarse, pero conforme avanzas tu armamento irá mejorando; esto se logra de varias formas, una de ellas es quitárselo a los enemigos, sólo que antes hay que eliminarlos, ya que por "buena onda" no te los van a dar, y la otra es que al inicio de ciertas misiones se te asignará algún arma en especial para que cumplas con determinado objetivo.





EL RADAR TE SERÁ DE GRAN UTILIDAD PARA UBICARTE

El arsenal es muy amplio, y va desde rifles, pistolas, metralletas y hasta bazucas; todas ellas tienen diferentes ventajas que deberás aprovechar si no quieres estropear las misiones; por ejemplo, con las pistolas puedes disparar de manera rápida, pero sin mucha potencia, además de que su alcance es corto; por otro lado, los rifles, como el de *sniper*, tienen gran fuerza, además de que la distancia a la que pueden causar daño es enorme; pero su punto débil está en que los disparos no pueden ser tan seguidos, ya que tienes que esperar unos instantes para poder usarlo de nuevo.



ARTILLERÍA PESADA

Donde se trata de realizar una innovación en este tipo de juegos consiste en que ahora vas a poder usar vehículos en las misiones, y en verdad que les quedaron muy bien; en sí son dos tipos de transportes los que vas a utilizar, uno para reconocer terrenos, y el otro, un tanque para los momentos críticos. Lo interesante del asunto es que mientras vayas en el primero, que es una especie de Jeep, el control responde muy bien, el vehículo hace exactamente lo que tú quieres, lo que cambia cuando controlas al tanque, ya que debido a su gran tamaño, tienes que medir muy bien tus movimientos para que no falles en tus tiros o en tu recorrido.





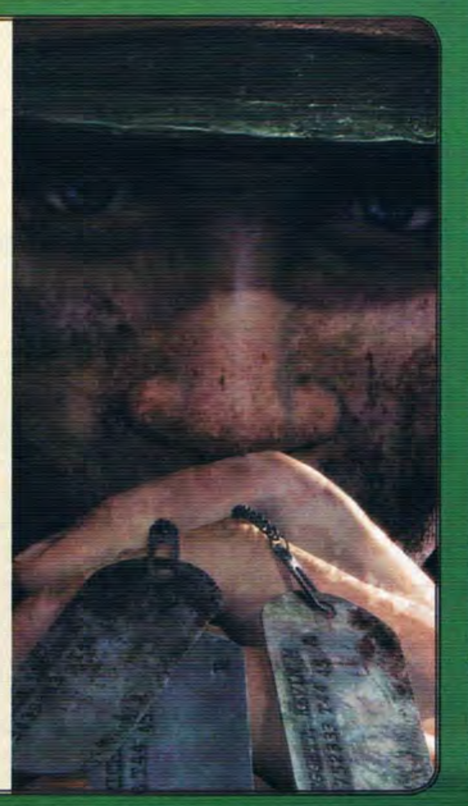
AMIGOS EN LAS BUENAS Y EN LAS MALAS

Para cuando concluyas o te atores en el modo principal de juego, se ha diseñado una modalidad *multiplayer*, que, siendo honestos, es muy buena; en ella pueden participar hasta cuatro personas al mismo tiempo, con las opciones clásicas, como son jugar en equipos, o un **Death Match**, donde el último que quede en pie es el ganador; hubiera sido genial que el número de contrincantes fuera ocho, ya que el diseño de los escenarios es ideal para las cacerías; pero ya será en otra ocasión.

LUCHA POR TUS IDEALES

Desde el momento en que se anunció este juego, teníamos grandes esperanzas en que fuera una gran adaptación, sobre todo por el prestigio que ha ganado Ubisoft en estos años, y pues no estábamos equivocados, ya que **Brothers in Arms DS** es un estupendo título de guerra, y estamos seguros que lo disfrutarán no importa cuál sea su género favorito; es de lo mejor que tendremos este mes para el sistema, así que en cuanto puedas, dale una oportunidad. Créenos, se la merece.





RANKINGS

 **CROW: 8.5**

Es un hecho, **Brothers in Arms** entra de lleno a las consolas de Nintendo, primero en NDS y próximamente en el Wii. Muchos pensarían que la versión portátil no sería tan buena, pero en cuanto la jueguen se darán cuenta de que mantiene toda la esencia de combate que tanto nos gusta, una perspectiva en tercera persona y uso de mira mediante el *Stylus*. Los sonidos son muy buenos y gráficamente luce bastante. Las misiones son extensas y cuentan con mucha acción que disfrutarás a pie o a bordo de numerosos vehículos.

 **PANTEÓN: 7.5**

La verdad es que los First Person Shooters para el Wii no me terminan de gustar; el apuntar por medio del Remote no se siente tan cómodo como pensaba, pero espero que conforme vayan adquiriendo más experiencia los programadores, irán mejorando este detalle. En **Brothers in Arms** tenemos nuevamente este problema, pues a veces siento que no se puede controlar tan bien a los personajes, ya que la respuesta del control no es exactamente precisa. Te recomiendo mucho que antes de que lo compres, procures checarlo para que tú mismo

 **MASTER: 8.5**

Realmente Ubisoft me tiene sorprendido, pues realiza cualquier cantidad de juegos y todos de una gran calidad; su esfuerzo y dedicación son dignos de aplaudirse; la mejor muestra es este título, **Brothers in Arms**, que realmente aprovecha las capacidades del Nintendo DS como pocas veces he visto; en verdad es muy divertido jugarlo, más porque la mira se maneja de manera muy ágil e intuitiva; otro aspecto que me gustó es que en ocasiones puedes ocultarte tras árboles, paredes o cajas, lo que le da un toque de estrategia muy bueno; para mí es un juego que debes conocer.

1 — 10



Aquí es cuando apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Think
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
Game and system sold separately.



Advertencia: Tus pantalones podrian caerse (o no) del susto.





MALDAD HASTA EL FONDO

La experiencia de Resident Evil se recrea y renace en **Resident Evil: Umbrella Chronicles** y **Resident Evil 4: Wii Edition.** Por Giancarlo Varanini

Con el anuncio de Resident: Umbrella Chronicles y Resident Evil 4: Wii Edition, Capcom ha probado que el Wii seguirá los pasos de su predecesor como la plataforma de elección para los fans de **Resident Evil. Umbrella Chronicles** (fecha de lanzamiento por confirmar) es un título original que se ubica en el universo de **Resident Evil** y **Resident Evil 4: Wii Edition** (listo para junio); es un testamento para las asombrosas capacidades del tema de control de la consola. **Resident Evil** se recreó como un shooter de riel en primera persona con un énfasis en la acción intensa. Como resultado, es el mejor juego en la serie, agudizado y perfeccionado. Las preguntas que surgen a raíz de la caída de Umbrella serán respondidas. La extensión en la participación de **Wesker** será revelada. No importa cuánto sepas de la serie, Wii tiene un **Resident Evil** para ti.

Crónicas de Umbrella

Resident Evil: Umbrella Chronicles da una nueva perspectiva a **Resident Evil 0**, el original **Resident Evil**, **Resident Evil 2**, y **Resident Evil 3: Nemesis**. Lo sentimos, fans de **Code Veronica**. "Ya que nos enfocamos en la historia de la cumbre y caída de Umbrella, los elementos de **Code Veronica** no están incluidos", dice Masachika Kawata, el productor de **Umbrella Chronicles**. De cualquier forma, también hay planes para nuevas locaciones que se enfocarán especialmente en Umbrella para llenar los huecos en la historia de **RE**. Dos personajes representarán cada uno de los componentes de los juegos de RE, y puedes jugar con cualquiera dependiendo qué porción de la historia vas a cruzar. Nuevos personajes están planeados para las secciones nunca antes vistas de Umbrella, pero el juego aún está en desarrollo para revelar a dichos participantes. De hecho, ni siquiera se sabe sobre si los eventos en Umbrella Chronicles se desplegarán cronológicamente. "Nosotros aún pensamos sobre la mejor manera para presentar el juego,", explica Kawata. "Pero agregar más elementos aleatorios es un detalle que estamos considerando".

Conoce a los equipos

Muchos de tus favoritos de los anteriores juegos de **RE** regresan en **Umbrella Chronicles**. Para refrescarte la memoria, aquí te dejamos algo de info de **Resident Evil**, **Resident Evil 2**, **Resident Evil 3**, y **Resident Evil 0**.

BILLY COEN

MARINE
EX PRISIONERO
(Resident Evil 0)

Si sus totalmente extremos tatuajes de Mountain Dew no te dan entrada a su secreto, nosotros lo haremos: **Billy** es un poco problemático. Lo que lo metió en líos no está del todo claro, pero sabemos que sirvió como Marine y fue enviado a su ejecución vía transporte militar. El tren fue atacado mientras pasaba por Raccoon City, permitiendo el escape de **Billy**.

¿Qué hay sobre Wesker?

Si has jugado alguno de los títulos de **RE**, probablemente sepas quien es **Albert Wesker**, pero si no, todo lo que debes saber es que él es uno de los tipos malos. El doble agente juega un significante rol en Umbrella Chronicles, y podríamos ver qué le pasa en los eventos ocurridos antes de **RE 4**.



CHRIS REDFIELD

EQUIPO STARS ALPHA
(Resident Evil)

El líder no oficial del equipo STARS Alpha, **Chris Redfield**, ayuda a dirigir a los miembros sobrevivientes de su unidad en la mansión localizada en el mismo bosque en donde el helicóptero de **Rebeca Chambers** fue derribado. En el **Resident Evil** original, **Chris** fue separado del resto del equipo y forzado a ir dentro de la mansión mientras buscaba a otro miembro extraviado del equipo, **Albert Wesker**.

REBECCA CHAMBERS

EQUIPO STARS BRAVO
(Resident Evil 0)

El equipo Stars Bravo fue enviado hacia Raccoon City para investigar los reportes de actividad no natural. Mientras patrullaban los cielos, el equipo Bravo sufrió una rara turbulencia, causando el choque en medio del bosque. Uno de los miembros del equipo, **Rebecca Chambers**, sobrevivió y conoció a un militar cuyo transporte había sido atacado y los pasajeros del tren (en donde viajaba **Billy**) habían muerto.





Perdido en acción

Algunos personajes memorables (tanto buenos como malos) de la serie de **Resident Evil** no aparecen directamente en el juego o simplemente no se han mostrado desde que algunas partes de la historia se han vuelto a trabajar en esta versión.

JILL VALENTINE

EQUIPO STARS ALPHA

(Resident Evil)

De igual forma que **Chris**, ella es separada de la mayoría del equipo Alpha después de que entraron a la mansión, pero ella es ayudada en las primeras partes del juego original de **Resident Evil** por **Barry Burton**, quien siempre parece estar en el lugar correcto a la hora correcta. Su habilidad de abrir cerraduras puede no ser del todo útil en **Umbrella Chronicles**, ya que ahora las puedes volar en mil pedazos.

LEON S. KENNEDY

OFICIAL DE POLICŒA - RACCOON CITY

(Resident Evil 2)

Leon iba hacia Raccoon City para continuar su carrera como un oficial de policía, pero su suerte dio un giro cuando llega al pueblo invadido por un misterioso virus que ataca a sus residentes, transformándolos en zombis terroríficos. Leon debe descubrir los orígenes del desastre biológico y salir con vida de la ciudad.

CLAIRE REDFIELD

EN BUSCA DE SU HERMANO

(Resident Evil 2)

Claire llega a Raccoon City después de enterarse de que su hermano, **Chris Redfield**, ha desaparecido. Por supueto, ella también descubre que el pueblo está plagado de zombis y que su única esperanza de sobrevivir es hacer equipo con un joven oficial de policía de Raccoon City de nombre **Leon S. Kennedy**.

JILL VALENTINE

EX MIEMBRO - EQUIPO STARS ALPHA

(Resident Evil 3: Nemesis)

Por alguna razón inexplicable, **Jill** aún sigue en Raccoon City, que se ha puesto bajo el control total de la corporación Umbrella. E incluso de nuevo, la ciudad está infestada de zombis, forzándola a encontrar un camino para salir de ella. Esta vez **Jill** deberá preocuparse por un loco de más de 150 kilos que la perseguirá.

CARLOS OLIVEIRA

MIEMBRO UBCS DELTA PLATOON

(Resident Evil 3: Nemesis)

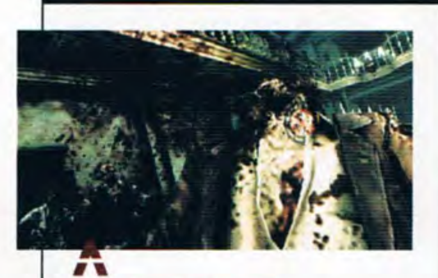
El compañero de equipo de **Jill** en la edición de **Resident Evil 3: Nemesis** para **Umbrella Chronicles** será **Carlos Oliveira**, un miembro del servicio en contra de Umbrella Biohazard quien ayuda a **Jill** a través e **RE3**. Su equipo es traído para controlar y limpiar el desastre visto en el original **Resident Evil**.

De vuelta a Raccoon City

En su interior, **Resident Evil: Umbrella Chronicles** es un *shooter* sobre rieles, similar a los juegos de **House of the Dead** de Sega. "He estado envuelto en juegos de aventura en el pasado", explica Kawata con respecto a la decisión de cambiar el género. "Quise intentar y enfocar en un juego con un estilo más definido, como uno tipo *shooter*. El juego está escencialmente en rieles, pero no es de disparos tipo Arcadia tradicional, ya que fue diseñado para consola casera", agreaga. Ese enfoque en diseño para consola casera es aparente: puedes mover la cámara en cualquier dirección al presionar el punto correcto en el *Stick* análogo del *Nunchuck*, que es de ayuda para apuntar los ítems útiles, objetos o enemigos que no están en tu vista inmediata.



RECARGA Justo al lado de este espantoso zombi está un target principal; sólo apunta usando el Wiimote y presiona B para disparar. El aro anaranjado muestra cuántos tiros tienes antes de necesitar recargar, pero un simple movimiento del remoto hace que dicha función sea rápida y fuera de cualquier dolor.



HAZ QUE CUENTE Como todos saben, la mejor forma de matar a un zombi es dispararle en la cabeza. Apuntar a otras partes no preverá que ellos se aproximen a ti, sólo los detendrás un poco. Cuando estén cerca, te morderán y continuarán haciéndolo hasta que los derribes.



EL ARSENAL Seleccionar un arma en **Umbrella Chronicles** es mucho más fácil que en los juegos anteriores de **RE.** Y es una cosa buena -los movimientos de acción son tan rápidos que necesitas tus armas al instante-. Requieres sólo de presionar arriba o abajo el pad del control remoto para mover entre las armas mostradas en la esquina superior izquierda de la pantalla. Hay escopetas y pistolas, pero el equipo de desarrollo planea agregar granadas y otras armas de la serie.

OBJETOS PERDIDOS Hay mucha ineracción con el ambiente en **Umbrella Chronicles.** Dispararle a todo lo que ves no es sólo posible, es alentador. Algunos objetos, como la famosa estatua de sirena para portar agua del **Resident Evil** original, contienen las hierbas verdes para restaurar la energía y armas nuevas. Incluso puedes dispararle a las pinturas que están en la pared.





SIN CARGAR ¿Recuerdas el tiempo de carga entre los cuartos en los viejos juegos de **Resident Evil?** Ya no son asunto para **Umbrella Chronicles**. Simplemente derriba esas puertas y camina a través de éstas como el héroe "aniquilazombis" que eres.



LUCES FUERA Hay algunos puntos para disparar en cada lugar alrededor de tí, eliminando tantos candelabros o focos que podrían volver el cuarto muy oscuro y dejando sólo la luz de la luna fluir por la ventana. Esto hace algo difícil para apuntar a los enemigos, como los cuervos en la parte superior.



POCO CONFORTABLE Como en **Resident Evil 4**, si un enemigo se acerca mucho, podrás realizar un ataque para mantener su quijada lejos de tí. Cuando un zombi se aproxime demasiado, el ícono botón A parpadeará; cuando ocurra, presiona A para generar una asombrosa patada de karate para golpearle el trasero al zombi.



REIMAGINADO ¿Te acuerdas de esta escena? Es la primera vez que encontraste un zombi en el **Resident Evil** original. **Umbrella Chronicles** está lleno de esos momentos, pero se siente como si lo vieras por primera vez gracias a la perspectiva de la acción y el ágil estilo de juego.



PELEANDO CON JEFES No sólo lucharás con zombis a través del juego. Cada parte de la saga de **Resident Evil** en **Umbrella Chronicles** tendrá su propio grupo de enemigos y jefes de nivel, como los zombis de *cabeza carmesí y la serpiente gigante* de la recreación de **RE**. Quizá incluso veamos a **Tyrant**, uno de los jefes más rudos dentro del universo de **Resident Evil**.



DECISIONES ¿Izquierda o derecha? En varios puntos del juego, puedes tomar caminos alternos para llegar al destino final. Las rutas alternativas no están escondidas; siempre estarán muy vi-sibles cuando puedas ir a un sitio diferente.



Resident Evil 4: Wii Edition

Todo lo que sabes y amas de la versión de GameCube de **Resident Evil 4** está presente en Wii Edition. El contenido central del original permanece intacto, pero el tema de control y contenido extra (de la versión de PS2) es nuevo.

Puntería mortal

La satisfactoria translación del control estándar hacia el control remoto y Nunchuk no es un shock. El *Stick* análogo en el Nunchuk controla los movimientos mientras el remoto se encarga de apuntar. (Podría sonar un poco raro ya que parece lógico disparar con el gatillo, pero se vuelve natural después de unos minutos). Tener acceso a tu inventario, realizar el giro de 180º y otras funciones son tan fáciles como lo eran antes. El único detalle en el nuevo control es que el puntero se mueve independientemente de la cámara. En la versión de GameCube de **RE 4**, al apuntar se movián ambos factores simultáneamente, facilitando el estar en posición de disparo mientras se busca a los **Ganado**. En la versión de Wii, debes mantenerte en movimiento el *Stick* análogo en la dirección que quieras observar; de otra forma, Leon (y otros personajes) simplemente apuntarán a lo que está en el área inmediata.

El productor del juego, Masachika Kawata, dice que no habrá una opción para cambiar el tipo de control. Dicho eso, es bueno que el control de **Resident Evil 4** para Wii haga el *gameplay* mejor. Apuntar es mucho más preciso que con el estilo de juego original, el del Nintendo GameCube, y como resultado es más sencillo dispararle a los objetos, dinamita, piernas y, más importante, a las cabezas. Los expertos no tendrán ningún problema al avanzar en el juego, de hecho, les parecerá tan intuitivo que rápidamente estarán dominando el nuevo estilo de juego de forma natural.

Ada apunta hacia el nuevo contenido de **RE4**.



El control remoto es perfecto para **Resident Evil 4**.

Una nueva perspectiva

Tanto el Assignment Ada y el modo The Mercenaries (el contenido secundario de la versión de GCN) están presentes en la edición de Wii. E igualmente se encuentran las exclusivas de PS2 como el modo Separate Ways, el cual te da una idea más profunda del rol de **Ada** en **RE4**. Separate Ways muestra varios capítulos, dando una perspectiva diferente en los eventos que ocurren a través del juego. También provee información de la historia, particularmente sobre la participación de Umbrella en la bacteria presentada en **RE4**. Lo mejor de todo este contenido no fue basado en el juego de PS2. El equipo de desarrollo The development team renovó el contenido basado en el *engine* del GCN antes de llevarlo al Wii, lo que permitió mejor luz y texturas. Pero el nuevo contenido no se detiene allí. Conforme avances en Separate Ways, partes del reporte de **Ada** serán descubiertas para proveer más datos de los personajes envueltos en la historia del juego.

Wii Edition también introduce nuevas armas secretas -la PRL 412- que puedes usar en el juego principal. Esta arma superpoderosa puede derribar a la mayoría de los enemigos de un solo tiro. Además, hay nuevos trajes para **Leon** y **Ashley**. La armadura protege a **Ashley**, así escoltarla será más fácil. Es un detalle gracioso y una de las muchas razones para jugar **Resident Evil 4** de nuevo o por primera vez.

Leon en su atuendo de Michael Jackson, ¿Algo de Thriller?





Megaman ZX

NDS

Derrota a un jefe con una victoria de nivel 4, es decir, sin golpearle donde está su Biometal. Los Plushies estarán en el cuarto de Prarie en el fondo.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Fistleo Plushie	Derrota a Fistleo mientras evitas golpear su cabeza.
Flammole Plushie	Acaba con Flammole mientras evitas golpear sus brazos.
Hivolt Plushie	Aniquila a Hivolt mientras evitas golpear sus alas.
Hurricaune Plushie	Vence a Hurricaune mientras evitas golpear su cuello.
Leganchor Plushie	Derrota a Leganchor mientras evitas golpear su cabeza.
Lurerre Plushie	Acaba con Luererre mientras evitas golpear su cabeza.
Protectos Plushie	Aniquila a Protectos mientras evitas golpear su pecho.
Purprill Plushie	Vence a Purprill mientras evitas golpear sus brazos.

Mario VS Donkey Kong 2: March of the Minis

NDS

Activa nuevos kits de construcción para generar nuevos niveles

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Kit de construcción para Jungle Hijinks	Derrota a Donkey Kong en Jungle Hijinks.
Kit de construcción para Lava Dome	Vence a Donkey Kong en Lava Dome.
Kit de construcción para Magnet Mania	Acaba con Donkey Kong en Magnet Mania.
Kit de construcción para Mushroom Mayhem	Finaliza a Donkey Kong en Mushroom Mayhem.
Kit de construcción para Pipe Works	Derrota a Donkey Kong en Pipe Works.
Kit de construcción para Spooky Attic	Vence a Donkey Kong en Spooky Attic.
Kit de construcción para Toadstool Castle	Acaba con Donkey Kong en Toadstool Castle.
Kit de construcción para Tropical Island	Finaliza a Donkey Kong en Tropical Island.

Habilita las imágenes adicionales

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Imagen 1 & 2	Derrota a DK en el piso 1.
Imagen 11 & 12	Vence a DK en el piso 6.
Imagen 13 & 14	Acaba con DK en el piso 7.
Imagen 15 & 16	Aniquila a DK en el piso 8.
Imagen 17	Derrota a DK en el techo.
Imagen 18	Vence al Hidden Boss 1(B1) en el sótano.
Imagen 3 & 4	Acaba con DK en el piso 2.
Imagen 5 & 6	Aniquila a DK en el piso 3.
Imagen 7 & 8	Derrota a DK en el piso 4.
Imagen 9 & 10	Acaba con DK en el piso 5.

Contra Advance: The Aliens Wars EX
GBA

Escribe los siguientes passwords en la pantalla correcta.

PASSWORD	SECRETO
Y4HC1B L5P212 34ZWF1	Nivel 2 con 99 vidas.
WXJD1Z JHSJ1Q KKNCY1	Nivel 3 con 99 vidas.
ZWJF1J MGSL1B GP3LQB	Nivel 4 con 99 vidas.
G3421N TDN51N C3BV2C	Nivel 5 con 99 vidas.
W3MJ1S J4VP1N YY24BD	Nivel 6 con 99 vidas.
111111 TYLH1S 35MYH1	Nivel 2 modo normal.
11111N TYLH1Z FCS5H1	Nivel 2 modo novato.
11111H TYLH1X QTTH1B	Nivel 3 modo normal.
111113 TYLH1W BHZXZ1	Nivel 3 modo novato.
11111J TYLH1Z MY1RSB	Nivel 4 modo normal.
11111B TYLH1T XLGHSB	Nivel 4 modo novato.
11111V TYLH13 2D21LC	Nivel 5 modo normal.
11111M TYLH1V CFDJDD	Nivel 6 modo normal.



Dragon Ball Z: Transformation
GBA



Realiza lo siguiente para obtener el secreto deseado.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Boss Endurance Mode	Obtenlo por 4,000 zenie en la tienda.
Change Game Speed	Cómpralo por 1,000 zenie en la tienda.
Endurance Mode	Adquiérelo por 2,000 zenie en la tienda.
Explosive Touch	Consíguelo por 6,000 zenie en la tienda.
Hard Difficulty Mode	Obtenlo por 1,000 zenie en la tienda.
Multiplayer Boss Endurance Mode	Cómpralo por 4,000 zenie en la tienda.
Multiplayer Endurance Mode	Adquiérelo por 2,000 zenie en la tienda.
Multiplayer Robot Swarm Mode	Consíguelo por 4,000 zenie en la tienda.
Music Test Mode	Obtenlo por 2,000 zenie en la tienda.
Personaje Piccolo	Cómpralo por 2,000 zenie en la tienda.
Portrait Gallery Mode	Adquiérelo por 2,000 zenie en la tienda.
Robot Swarm Mode	Consíguelo por 3,000 zenie en la tienda.
Sayan Difficulty Mode	Obtenlo por 8,000 zenie en la tienda.
Single Player Mode	Termina el Story Mode.
Sound Effect Test Mode	Cómpralo por 1,000 zenie en la tienda.
Sprite Test Mode	Adquiérelo por 5,000 zenie en la tienda.
Personaje SS Goku	Consíguelo por 2,000 zenie en la tienda.
Personaje SS Vegeta	Obtenlo por 2,000 zenie en la tienda.
Personaje SS4 Goku	Cómpralo por 4,000 zenie en la tienda.
Personaje Super Baby Vegeta	Adquiérelo por 6,000 zenie en la tienda

Bionicle: The Game
GBA

Ingresa los siguientes passwords en la pantalla adecuada.

PASSWORD	SECRETO
FD555B	Todas las misiones Toa completas.
3QQQGC	Todos los símbolos Toa.
WLBQBB	Nivel de Onua completo.
J+B%%%	Takanuva.
MVCVBB	Habilita a Lewa.
3GLBZB	Activa a Lewa y a Onua.
YVVWFV	Habilita a Lewa, Tahu, Kopaka y Gali.

Doom II
GBA

Mantén presionado los botones L y R

CÓDIGO	SECRETO
AABA BBBB	God Mode deshabilitado.
BABAAAAA	Bezerk Mode.
BAAAAAAA	Automapa completo.
ABBAAAAA	Energía y armas completas.
BBBA AAAA	Obtén un artefacto de invulnerabilidad.
AABAAAAA	God Mode.
BBBAAAAA	Visión nocturna.
BBAAAAAA	Traje de radiación.





Nintendo Wi-Fi Connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!

Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

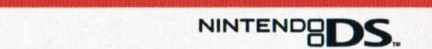
¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.



SCARFACE™
THE WORLD IS YOURS



¡Soy Tony Montana! ¡Si se enfrentan conmigo, se enfrentan con el mejor!

Más vale tarde que nunca, eso es un hecho, y es que la verdad nos encantaría que los títulos salieran a la par como sucede con otras consolas, pero desgraciadamente no es posible por una u otra razón. Es decir, no siempre es así. Ha ocurrido con Mortal Kombat, The Godfather, Dragon Ball Budokai y con Scarface, que nos presenta Vivendi Games y sigue la historia de la exitosa película de la década de los años 80. Lo importante es que aquí, como en el filme, podemos disfrutar de la imagen de Al Pacino (que por cierto declinó aparecer en el juego de The Godfather como Michael Corleone), así como la recreación del Miami de dicha época y una historia que va más allá de una transcripción de la cinta original. Si quieres enterarte de todos los pormenores, checa el siguiente review.

Compañía: **Vivendi Games**
Desarrollador: **Radical Entertainment**
Categoría: **Acción**
Clasificación: **Mature**
Jugadores: **1**

¿Qué harías si tuvieras una segunda oportunidad?

Más que un juego basado en la película ochentera, Scarface es un título que viene a dar una versión alterna a los hechos ocurridos al final del filme, en donde ocurre una escena impactante, cuando Alejandro Sosa (un contrabandista de origen boliviano y el peor enemigo de **Tony Montana**) envía a todo un escuadrón para dejar al buen **Montana** más perforado que una coladera... y lo logran, dándose el triste y fatídico desenlace para el cubano; vaya clímax; pero ¿qué habría pasado si **Tony** hubiera sobrevivido? Esa es una de las preguntas que siempre nos formulamos, pero no siempre tenemos la fortuna de llevarlo a la realidad; sin embargo, en esta ocasión sí es posible, ya que la historia parte desde una óptica direrente. En el videojuego, **Montana** logra escapar de su destino... pero así como su aventura inicia de nuevo, también comenzará una vida desde cero; claro que ahora su objetivo es otro: patear el trasero a los criminales que planearon su muerte, ya que, como dicen, la venganza es un platillo que se sirve mejor frío.









Es tiempo de demostrar de qué estás hecho



Ahora que ya viste que tus enemigos no son tan amables como aparentan y que a la menor provocación harán que llueva el plomo sobre tu cuerpo, tendrás que andar con mayor precaución mientras recorras las calles de Miami y trates de reconquistar el imperio que una vez fue tuyo, logrando que tus "cargamentos" lleguen a su destino para que tu reputación vuelva a ser la de antes, como uno de los mejores y más confiables dealers de Miami. Durante el juego tendrás la tarea de comprar, colocar y vender tu mercancía para ganarte unos cuantos miles de billetes verdes que luego deberás "limpiar" para que el Tío Sam o algún otro pariente no te agarre en una mala jugada. Conforme vayas formándote un nombre y tus negocios vayan desarrollándose, podrás usar los dineros para comprar múltiples ítems o bodegas para almacenar tu galería de productos.



De cierta forma puede que muchos lo comparen con **Grand Theft Auto: Vice City** por su calidad gráfica y el entorno en donde se desarrolla, pero lo importante en este juego es que te da la oportunidad de expandir tu perspectiva con respecto a la película, a diferencia de **The Godfather**, que se basaba en los hechos de la cinta, aunque su personaje principal no fuera de la familia **Corleone**. Las animaciones son buenas, pero no es la octava maravilla, así como los efectos de audio que te adentran al juego y te ponen en el ambiente de las calles de Miami.



El mundo es tuyo... o al menos Miami... por ahora

Como buen mafioso, tu intención será conquistar al mundo, pero mientras tendrás que empezar por Miami. El estilo de juego es de acción libre y la ciudad está completamente mapeada; un ejemplo claro es **Grand Theft Auto: Vice City**, en donde podías recorrer este mismo lugar ya fuera a pie o en auto, completando una serie de misiones. Lo mismo ocurre para **Scarface**: no tendrás que preocuparte por limitantes, aquí la ciudad es tuya y tú sabrás cómo reconstruir tu imperio, dependiendo de qué propiedades pongas a tu nombre. Las ventajas de esta versión (ante las otras consolas) es que mejoraron el juego y de paso también pulieron los gráficos para darle una mejor imagen visual; además, se aprovecharán a la perfección el Nunchuck y el control remoto del Wii; es más, si jugaste **The Godfather** tendrás una gran idea de cómo es **Scarface**.

Y a todo esto... ¿quién es **Antonio Montana**? A Oliver Stone (quien se encargó del screenplay del filme) se le hizo bueno darle un homenaje en vida a Joe Montana, su jugador favorito de futbol americano (obviamente de los 49ers de San Francisco, aunque pudo haber sido "Tony Marino" por aquello de que está en Miami, pero no fue así). La diferencia entre Joe y **Tony Montana** es que uno daba pases de anotación y otro pases para viajar, ya que es un hombre de negocios. La película es un remake de la cinta de 1932, dirigida por Howard Hawks, y se desarrolló en torno a Al Capone (uno de los capos más sonados en esa época y que hasta la fecha su nombre sigue vigente), pero en esta ocasión se cambió de Chicago a Miami y el personaje central fue **Montana**, quien emigra de Cuba para convertirse en uno de los capos más renombrados de dicho lugar paradisiaco; claro está que ya tenía su historial en su natal Cuba (con múltiples fechorías que fueron parte de su entrenamiento para esta nueva etapa en su vida), pero no fue sino hasta su migración cuando se formó un verdadero nombre (iniciando con pequeños trabajos hasta llegar a ser el líder). Allí encontró su sueño americano lleno de poder, dinero y emociones que iban más allá de su imaginación. Su ascenso por la gran escalera de la mafia fue fácil y se ha hecho de peligrosos enemigos que tratarán de aniquilarlo para quedarse con su territorio.

Su reinado ha caído, pero está en tí volver a construirlo y vengarte de tus enemigos











Para que te sientas en plena década de los años 80 y dentro de los escenarios de la exitosa película, se crearon diversos cortes de video que lucen bastante bien y no le piden nada a otros títulos de mafia y corrupción. Además, presenta la cualidad de contar con un extenso casting de voces de más de 50 artistas de cine, televisión, deporte y música; incluso podrás deleitar tu oído con más de 120 canciones que van desde los años ochenta hasta nuestros días y, por supuesto, los temas que escuchaste en la cinta. La parte de audio fue encargada a Skywalker Sound, así que podrás estar tranquilo porque esos tipos sí que saben cómo trabajar.

Siempre digo la verdad... incluso cuando miento

No cabe duda que **Tony** era un as en las cuestiones diplomáticas, por así denominarle. Sus actitudes son rudas, pero funcionales. El juego se desarrolla en una perspectiva de tercera persona y podrás controlar la cámara con el *Stick* análogo del Nunchuck; además, el control remoto te servirá como apuntador para las armas para que así puedas enfocar con toda perfección a tus enemigos u objetivos del juego. De hecho, podrás dispararle a los molestos hampones usando el botón B, incluso si vas manejando el vehículo (como en The **Godfather**); los controles de aceleración los tienes en el remoto mientras que conduces con el Nunchuck. Otra de las características es la barra de *stamina*, que al llenarse provocará que **Montana** entre en una modalidad berserker... dando como resultado un efecto secundario que consiste en disminuir el flujo del tiempo (¿te sonó alguna campana? ¿**Max Payne, Matrix, Death to Rights**?), de tal forma que **Tony "Mr. Adrenalina" Montana** pueda adelantarse a los movimientos de sus rivales y ajusticiarlos con mayor precisión. Con esto algo nos queda claro: este título no rebosa originalidad, sin embargo, se ve decente y se juega bien; además, no sufrió tantos tijeretazos como pensarían muchos al pasar del Xbox al Wii, eso sí que es agradable, ya que luego les da por censurarlos más que a una película en tele abierta. Así que ya sabes, si ya terminaste **El Padrino** y quieres seguir pateando el trasero a los capos (ahora en Miami), prueba Scarface, que no es tan bueno como la película, pero te divertirás un buen rato.





RANKINGS



MASTER: 7.5

Después de jugar **El Padrino**, tenía el presentimiento de que habría varios títulos que usarían un estilo similar de juego, y digo, no es malo, pero por lo menos deberían agregar un par de detalles extras, pero bueno, eso queda para otra ocasión. Tienes total libertad para explorar la ciudad, pero las acciones que realizas están algo limitadas (como que esto sonó a chiste, pero no es así, ¡ja, ja!), ya que no se programaron tantos movimientos para tu personaje; pero contrario a esto, para las peleas sí tienes una gran variedad, y al igual que en el juego de EA, es lo más divertido. La historia sí deja mucho que desear, y se pudo haber elaborado más para lograr un producto de mejor calidad; en fin, como sea, el título es bueno.



CROW: 7.0

Quizá si no hubiera jugado **El Padrino** antes me hubiera gustado más, pero es evidente que en estas circunstancias, las comparaciones son inevitables, ya que el estilo de juego y temática son similares. Me agradaron la banda sonora y las múltiples tareas que necesitas realizar para avanzar en tu camino hacia las altas esferas de poder. Lo que no me gustó mucho es que los gráficos no son tan buenos como hubiera querido. Además, tiene mucha influencia de **Grand Theft Auto Vice City** y no es que sea malo, sino que les faltó un toque de originalidad para que se distinguiera de los demás. En general es bueno, pero yo me quedo con **The Godfather**, que se me hace más completo y con mejores digitalizaciones y animaciones.

PANTEÓN: 7.5

Continuamos con los juegos al estilo de **True Crime**; en esta ocasión, con la adaptación de la temática de la cinta **Scarface**. No es que esté mal que sigan con la fórmula, pero siento que lamentablemente parece que se aprovechan del éxito de un título para lanzar otro. Después de jugar **The Godfather**, siento un poco de plagio aquí, lo cual hace que te distraigas y no aprecies el juego como tal. Ahora bien, dejando de lado todo esto, **Scarface** es un buen juego, pero sí le faltaron algunos elementos para hacerlo más recomendable. Puedes aburrirte un poco si no sigues los objetivos centrales de la historia; los movimientos son algo lentos y te cansa un poco el ir de un sitio a otro. Sigo recomendando **The Godfather**, pues tiene una mejor historia y *gameplay*.

1 — 10

Continuamos con los éxitos para la Consola Virtual; en este mes tenemos una buena selección de éxitos de antaño listos para ser descargados.



Castlevania NES

Wii points: 500

La primera aventura de la saga inmortal que vimos en nuestro continente por fin llega a la Consola Virtual para regocijo de los fans; **Castlevania** narra la historia de cómo uno de los **Belmonts** más poderosos entra al castillo prohibido de **Dracula** para terminar con su imperio de terror. **Simon** es quien debe hacer frente a los horrores de **Castlevania**; para ello, cuenta con el legendario látigo de la familia, el Vampire Killer, el cual ha llegado a sus manos después de un par de generaciones de cazavampiros. También cuenta con sus útiles armas secundarias para ayudarse en su difícil jornada, pues dentro de los muros de este lugar rondan diversos monstruos, como espectros, zombis, brujas, vampiros y esqueletos, entre otras apariciones.

Si no tuviste la oportunidad de jugar este exitazo del legendario NES, es tu oportunidad de hacerlo en la Consola Virtual; no simplemente vale la pena tenerlo en la colección por ser un clásico, sino también por su buen *gameplay* y gran reto. Estamos ansiosos de que pongan para descargar los otros dos geniales títulos de la franquicia, **Castlevania II: Simon's Quest**, y **Castlevania III: Dracula's Curse.** Sin lugar a dudas, una de las mejores opciones este mes para gastar 500 Wii Points. No te vayas a perder esta excelente opción... de Konami, naturalmente.





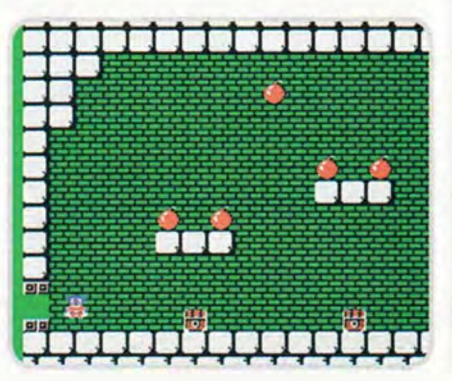
Mighty Bomb Jack NES

Wii points: 500

Tal vez muchos no conocieron este divertido juego de Tecmo (posiblemente porque el arte de la portada no invitaba a comprarlo), pero créenos que es sumamente entretenido y recomendable. Tu nombre es **Jack** y tu misión es encontrar al demonio **Belzebut** para eliminarlo y salvar a la familia real. Para lograr su cometido, **Jack** debe explorar una pirámide llena de peligros y tomar todos los ítems necesarios para poder pasar a la otra etapa, teniendo mucho cuidado con los numerosos enemigos que rondan por toda la pantalla. El héroe puede salir volando (más bien, es una especie de salto prolongado) para evadir a sus oponentes y alcanzar lugares altos. Al caer, puedes planear un poco para evitar hacerlo sobre algún monstruo o en una situación comprometedora.

El *gameplay* es muy bueno y te mantiene entretenido por un buen rato. La música y los gráficos tal vez no sean lo máximo, pero no importa cuando te pones a ver la jugabilidad de **Mighty Bomb Jack** y cómo te puedes pasar horas disfrutándolo sin problemas. Es una buena adquisición, aunque si eres de los que sólo busca gráficos y una historia demasiado profunda, mejor ni te molestes. Como siempre, te recomendamos que los pruebes antes de que descargues a ciegas un juego que desconozcas, pues así te evitarás desilusiones posteriores.





Ninja Gaiden NES

Wii points: 500

Ryu Hayabusa es el nombre de uno de los ninjas más conocidos del mundo de los videojuegos, y afortunadamente ya está lista la primera parte de la trilogía de sus aventuras en el NES para que la descargues y disfrutes. Como sabrás, **Ninja Gaiden** se originó en las Arcadias, en donde era un *Beat'em Up!* sin mucha historia; pero cuando fue trasladado al NES le cambiaron el *gameplay* por un intenso y emocionante estilo de acción en 2D, en donde debías llevar a **Ryu** a una búsqueda en un continente nuevo para él con objeto de indagar la muerte de su padre. **Ryu** cuenta con la espada de la familia **Hayabusa** y un buen arsenal para sobrevivir en ese escenario desconocido.



Este juegazo se hizo famoso porque presentaba todo el desarrollo de la historia por medio de los afamados Cinemas Display, en donde podías ver a los personajes interactuar con animaciones muy buenas. La música de **Ninja Gaiden**, al igual que su estupenda jugabilidad, lo convierten en todo un clásico que no puede faltar en la colección de un buen videojugador. Este sí es uno de esos títulos altamente recomendables para descargar, así que no lo dejes pasar por nada del mundo. Al igual que con **Castlevania**, estamos impacientes por poder ver las demás partes de la serie: **Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos** y **Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom**.

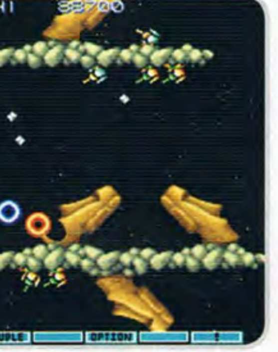


Gradius III SNES

Wii points: 800

Siguiendo con la tradición de los *shooters*, Konami nos sorprendió con este difícil título allá por 1991, en donde se mantiene el estándar de la serie **Gradius**, pero con varios e importantes elementos nuevos. Deberás controlar tu nave, el **Vic Viper**, a través de diez niveles llenos de enemigos, naves y muchos peligros que pueden destruirte sin vacilar. Un detalle notable es que esta versión careció de una característica del juego de Arcadia, pues ahí fue la primera y única vez que se incorporó un estilo que simulaba un *gameplay* en 3D en la saga **Gradius**; se trata de una modalidad en un par de niveles en donde maniobras al **Vic Viper** con una perspectiva en tercera persona, así que además de dispararle a los adversarios, tenías que evitar estrellarte en alguna de las paredes de los escenarios; lamentablemente, esta opción no fue incluida en **Gradius III** de SNES.

Pero no todo está perdido, aquí introducen a un nuevo jefe llamado **Beacon** que custodia uno de los niveles; además, esta es la única versión en donde puedes continuar después de ser eliminado. **Gradius III** es una muy buena opción para los fans de este género, el cual nunca ha sido tan explotado como los de acción o los de peleas. Si estás buscando un buen reto y te sobran 800 Wii Points, añádelo a tu colección. Ojalá muy pronto veamos más shooters tan buenos como éste para que los podamos tener en nuestros Wii.





The Legend of the Mystical Ninja SNES

Wii points: 800

Tal vez no sea tan conocido en nuestro continente, pero **Goemon** es todo un fenómeno en el Lejano Oriente y cuenta con una gran cantidad de títulos de su serie: **Ganbare Goemon**. En **The Legend of the Mystical Ninja** estarás al control de **Goemon** y su amigo **Ebisumaru** en una divertida opción de acción en 2D, con muchas plataformas, enemigos y zonas de muerte rápida. Curiosamente, este fue el primer título de **Goemon** en ser trasladado al mercado americano, y ahora es el primero de la serie en ver la luz en la Consola Virtual. Sería genial ver toda la colección de **Ganbare Goemon** en nuestros Wii, claro, excluyendo los portátiles... ¿por qué no lanzan también los de GB, GBC y GBA para descargar?

Como te comentamos, en esta aventura, **Goemon** y su siempre fiel acompañante **Ebisumaru** pelean hombro con hombro para acabar con todos sus oponentes; de verdad se extrañan los juegos cooperativos como **Contra** y éste. Como dato aparte, **Goemon´s Great Adventure** fue uno de los pocos juegos cooperativos en 2D para el N64; ojalá también llegue a la Consola Virtual. Sin pensarlo dos veces, éste es una descarga casi obligada; de manera que no pierdas tiempo y deja que el mundo oriental de **The Legend of the Mystical Ninja** te atrape.





Pac-Man NES

Wii points: 500

El legendario ícono de los videojuegos hace su arribo a la Consola Virtual para demostrar que los títulos de antaño todavía tienen mucha pila y te pueden entretener como cualquiera de los actuales. En un tiempo en donde los juegos eran casi todos de navecitas disparando, **Pac-Man** llegó a cambiar las cosas con su adictivo *gameplay* y sencillo pero divertido concepto. A pesar de todas las versiones distintas y secuelas que han aparecido a través de la historia, siempre es grato volver a emocionarnos con sus primeras peripecias esquivando fantasmas y comiendo píldoras.

Este es el primer y original **Pac-Man**, por lo cual debes estar consciente de que el escenario no cambia como en **Ms. Pac-Man**. El objetivo del juego es básicamente comerte todas las píldoras del laberinto sin que alguno de los cuatro fantasmas te atrape; para ayudarte, puedes tomar el pasillo para engañarlos y devorar las Power Pellets, que te permitirán convertir a los cazadores en presas. Si por alguna extraña razón tu **Pac-Man** de NES (ya sea el original o el de Tengen) se perdió en el limbo de los juegos viejitos, no dudes en invertir 500 Wii Points en este gran éxito de todos los tiempos. Al ver esta genial versión original del héroe amarillo, nos pusimos a pensar en que sería una gran idea lanzar los demás títulos de este personaje, especialmente los más difíciles de conseguir, como **Pac-Land**, por ejemplo. No obstante, siempre es agradable tener más clásicos a nuestra disposición para que volvamos a experimentar las emociones de antaño. Por cierto, ¿has logrado obtener el récord máximo en la primera escena?



Donkey Kong Country 2: Diddy's Quest SNES

Wii points: 800

Después del rotundo éxito de **Donkey Kong Country**, Nintendo lanzó la secuela en 1995, la cual incorporó varios elementos nuevos y gráficos mejorados. El cambio más notable es que el protagonista no es **Donkey Kong**, sino su sobrino **Diddy**, quien se hace acompañar por su novia **Dixie Kong**; ambos deben recorrer numerosas escenas en 2D para poder rescatar al gran simio de las garras del malvado **King K. Roll**. Al igual que su predecesor, los gráficos y la música nos dejaron impresionados; no obstante, tenemos que reconocer que ni esta secuela ni la tercera entrega superaron al primer **DKC** en cuanto al sentimiento que experimentabas al jugarlo. Al quitarle seriedad a la aventura y dejar fuera a **DK**, cometieron el error de hacer las dos continuaciones menos atractivas para los fans.

No obstante, sigue siendo una muy buena opción al estilo de la vieja escuela; hay cientos de plataformas, peligros, abismos y cosas ocultas por encontrar, como los bonus dispersos en las etapas. Si descargaste el primer **Donkey Kong Country**, simplemente no te debe faltar **Diddy's Kong Quest**; te lo recomendamos mucho, especialmente por ser un título apto para toda la familia. ¿Crees poder localizar todos los bonus o dejarás que los **kremlins** se salgan con la suya?





Streets of Rage 2 Sega Genesis

Wii points: 800

Streets of Rage 2 es un *Beat 'em up!* que llegó al Sega Genesis en 1993; a pesar de tener muy buena competencia como **Final Fight**, este juego se vendió muy bien en su momento. Parte de su éxito fue su buen y cómodo *gameplay*, el cual incluía movimientos muy fluidos de los personajes y ataques para hacer frente a tus oponentes; pero además de estos detalles, otro factor decisivo fue la música de este título, la cual es considerada como una de las mejores (al menos de ese tiempo). En cuestión de gráficos, **Streets of Rage 2** cuenta con muy buenos sprites por personaje, detallados escenarios y numerosos elementos bien diseñados.

Para darle un extra más en relación con el primer **Streets of Rage**, en esta secuela aparecen dos personajes nuevos: **Max Thunder** y **Eddie "Skate" Hunter**, hermano de **Adam Hunter**, del **SoR** original. Es una difícil decisión entre **Final Fight** y **Streets of Rage 2**, pues el primero es todo un clásico y el otro es también muy bueno -aunque un tanto desconocido-; pero mejor deja de atormentarte la cabeza y descarga ambas opciones para que comiences a golpear maleantes en las calles. Ya nada más nos falta que salga el **Streets of Rage 3** para tener todos los juegos de la serie que aparecieron en el Sega Genesis. Hay que mantener los dedos cruzados y esperar a que tanto **Final Fight** como **Streets of Rage** lleguen completos a la Consola Virtual.





Final Fight SNES

Wii points: 800

Metro City, un lugar en donde el crimen gobierna la ciudad y los corazones de la gente. El nuevo alcalde, **Mike Haggar**, recibe una llamada de parte de la banda Mad Gear, quienes están detrás de todos los negocios sucios; ellos planean tener a **Haggar** bajo su control al secuestrar a su hija, pero desconocían que el recién electo alcalde es un peleador retirado de **Street Fighter**. Junto con su yerno **Cody**, **Haggar** decide ir a rescatar a su hija y curar a Metro City del cáncer llamado Mad Gear.



El exitoso **Final Fight** ha llegado a la Consola Virtual y podrás descargarlo por la módica cantidad de 800 Wii Points; pero antes de que corras a añadirlo a tu colección, te advertimos que esta versión es exactamente igual a la de SNES; es decir, no trae a **Guy**; **Roxy** y **Poison** siguen siendo reemplazadas por **Billy** y **Sid**; **Rolento** no aparece y continúa siendo para un solo jugador. Aun así, es una muy buena opción si no tuviste oportunidad de jugarlo en su momento, y aunque hubiera sido sumamente agradable tener el original de Arcadia, hay que recordar que se trata del de SNES. Nuevamente, esperamos ver la segunda y tercera partes de esta saga, además de **Final Fight Guy**, el cual fue -y es- más difícil de conseguir. Al volver a emocionarnos con **Final Fight**, nos quedamos pensando en que sería bueno tener **Street Fighter Alpha 2** para la Consola Virtual; pero mientras esto pasa, podemos divertirnos al patearle el trasero a **Belger** en este clásico. Y siguiendo con los recuerdos... ¿se podría hacer el bug de desaparecer sobre las cajas de la segunda etapa? No te lo diremos, te lo dejamos de tarea.





El control de los PROFESIONALES

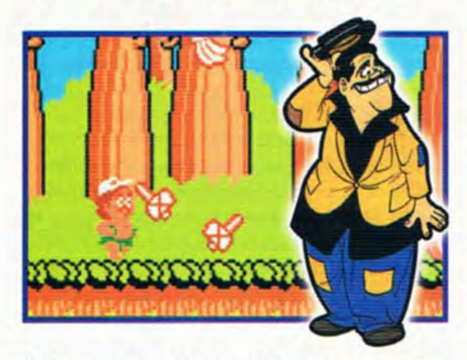
Por Axy

MANÍAS DE LOS VIDEOJUGADORES

Ya estoy de vuelta para comentarles acerca de un gracioso tema: las manías que desarrollamos los videojugadores. ¿Se han fijado cómo muchos de nosotros hacemos cosas -a veces sin darnos cuenta- mientras jugamos? En esta ocasión les platicaré algunas de esas acciones que, aunque no afectan en nada al juego, son divertidas, o bien, simplemente las hacemos por presunción. Estoy seguro de que varios notarán algunas de sus manías en estas páginas; no se apuren, son cosas normales, pero a veces sí llegan a incomodar a los demás; por esta razón debemos tratar de no hacer aquellas que molesten a nuestros familiares o amigos.

Poner apodos a los personajes

Una de las manías más comunes entre los videojugadores es el poner sobrenombres a los personajes de nuestras aventuras favoritas. No importa si es un héroe, un villano o un personaje secundario; siempre estamos dispuestos a renombrarlo de una manera jocosa. Los apodos pueden variar bastante dependiendo de la persona que lo pone; hay quien le llama de distintas formas según su odio o admiración al personaje en cuestión. Como ejemplo tenemos al conocido **Master Higgings**, de **Adventure Island**, el cual todo mundo lo conoció como "El Capulinita". Otro ejemplo es **Robert**, de **Art of Fighting**, a quien se le llama "Steven Seagal".



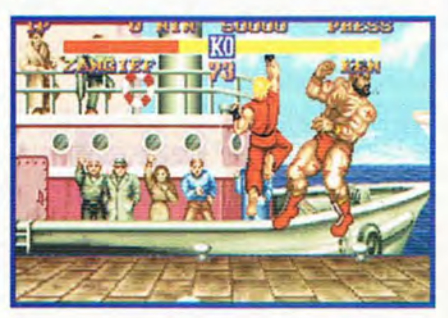
Curiosamente, pocos saben que se llama **Adventure Island**... todos le decían "El Capulinita"



¡De verdad se parece **Robert** a Steven Seagal! Lo malo es que ya no supimos cuál es cuál...

Yo le digo así...

No solamente los aventureros, peleadores y demás personalidades de los juegos sufren por los apodos; también cabe mencionar que algunos elementos, ataques y movimientos son conocidos en el lenguaje coloquial de otras formas. Como ejemplo tenemos varios clásicos de las Arcadias:



Hadoken = "la bola".
Tatsumaki Senpuukyaku = "rehilete" o "la giratoria".
Spinning Pile Driver = "la licuadora".
Somersault Kick = "la media luna".
Desperation Attack = "el quinto".
Shoryuken = "la cachetada".

Presionar el botón dos veces

Esta es una manía que agarraron muchos videojugadores, especialmente durante el auge de los juegos de pelea, después de la salida de **Street Fighter II: The World Warrior**; consiste básicamente en presionar el mismo botón dos veces consecutivas usando el dedo medio, seguido por el índice. Contrariamente a la creencia popular, este movimiento no se originó en **SFII**, sino en un título anterior llamado **Violence Fight**, de Arcadia.



Violence Fight fue el verdadero origen de la "técnica de los dos dedos"

En este juego, al oprimir rápidamente el botón de golpe, el personaje realizaba un uppercut envuelto en "energía", el cual resultaba más poderoso que cualquier otro ataque. Para ejecutarlo más cómodamente, los jugadores de **VF** desarrollaron la técnica de los dos dedos, la cual, a su vez, fue copiada para los demás juegos de pelea, con la mentalidad de que se veía más apantallante presionar así un botón. Obviamente sabemos que no afecta en nada, y quien lo hace simplemente quiere lucirse.



Mientras esperas a que presenten a los peleadores en el famoso "Now Loading", tiende uno a patalear.

Series de culto

Este es un error también muy concurrido; todos tenemos una serie o juego favorito que nos cautiva por su historia, personajes, música o porque nos sentimos atrapados en su concepto; pero el cerrarse a que nuestra saga es la mejor y que ninguna otra la puede superar es algo infantil e inmaduro. Hay varios ejemplos de series de culto que son intocables, y no importa los errores que llegue a tener, los fans siempre la defenderán a capa y espada. Esta actitud es muy mala, pues te hace ganar enemigos sin un motivo meritorio; es como irle a un equipo de futbol y odiar a los demás... Simplemente ilógico.



Las franquicias como **Metroid** siempre se venden; una cosa es que sea buena y otra es la inercia...



¿Nervioso?

Estar presionando los botones durante el tiempo de carga, entre rounds, etc. es otra manía muy común, la cual se relaciona con el nerviosismo; es como cuando estás pataleando en la sala de espera o moviendo cosas cuando hablas por teléfono. A pesar de que no tiene nada de malo, a veces, por estar oprimiendo botones sin parar hace que sin querer selecciones una opción que realmente no querías. Esta manía se puede combinar en varias ocasiones con la de los dos dedos.

Jugar los de terror a oscuras

Lo sabemos, lo sabemos; apagar todas las luces y subir el volumen cuando juegas **Resident Evil** (por ejemplo), ayuda a crear una atmósfera y ambiente más tétrico a la experiencia de juego. Esto se puede considerar una manía, pues hay mucha gente que dice que si no lo juega así, "no le sabe"; pero hay que recordar que esta práctica te puede cansar demasiado los ojos, y si alguien abre una puerta o prende la luz, te lastimará inmediatamente. Lo mejor es tener al menos otra fuente de luz en el mismo cuarto, así evitarás cualquier problema; y no se te olvide asegurarte de que el volumen no molesta a nadie.

Enfrentarte al **Tyrant** o a cualquier enemigo de **Resident Evil** es divertido a oscuras, pero poco saludable en realidad.

Aventar los controles

El enojo es una de las más frecuentes reacciones entre los videojugadores, que no pueden controlar sus emociones y/o no aceptan una derrota; pero hay quienes tienen la manía de aventar el control cuando esto sucede. No es necesario decir que esto es malo y que los demás ya no querrán jugar con alguien que haga este tipo de cosas; hay que tener un buen control sobre nosotros mismos y evitar esta práctica tan dañina, puesto que eso de estar comprando controles a cada rato no es sano. Muchas veces (en caso de sistemas anteriores), al arrojar un indefenso control accidentalmente puede jalar la consola; a pesar de que los productos de Nintendo son muy resistentes, una mala caída puede rayar un disco u ocasionar un daño más severo.



Link es uno de los personajes con los que pocos tienen el valor de meterse; todos lo admiran, aunque sea pan con lo mismo siempre...

Creerse el personaje del juego

Esta manía es algo que oscila entre lo bueno y lo malo. No hay motivo para alarmarse si a uno lo impresiona tanto un héroe o villano y queramos simplemente actuar como él (el cosplay es una manera de hacerlo); pero cuando se llegan a adoptar algunas de sus características al grado de que ya no se trata de uno mismo, sino un clon del personaje, sí es serio. Todos debemos tener una manera de ser y pensar, pero hay que mantener los pies sobre la tierra y recordar que lo que pasa dentro de la pantalla no es real. Esta no es una característica de los videojugadores solamente, pues hay quien trata de imitar a sus héroes de acción del cine, la televisión, los cómics, etc. Esa clásica frase de "niños, no hagan esto en casa" es tan verdadera como que **Luigi** es miedoso. No deben de imitar todo lo que vean en la televisión, en los videojuegos o demás medios.

Conclusión

Como podrán darse cuenta, existen muchos tipos de manías, y la gran mayoría de los jugadores tenemos por lo menos una de ellas. Tenemos que reflexionar en las cosas que hacemos y en cómo podemos dejarlas fuera de nuestras mentes, pues a veces nos traen consecuencias muy desagradables; ahí se los dejo de tarea. Por cierto, si tienes más ejemplos de manías, no dudes en escribirnos. ¡Hasta la próxima!



ÚLTIMA PÁGINA

ESTO ES LO QUE VERÁS EN CN DE AGOSTO

Nintendo mantuvo muy bien guardado el secreto del lanzamiento de Mario Strikers Charged! y muchos de nosotros pensábamos que no sería liberado sino hasta finales de año; ¡pero qué gusto que ya en unos días lo podremos tener en nuestras manos! No obstante, aún faltan muchos de los títulos fuertes que la compañía de Kyoto prometió para este año, así que estaremos pendientes para traerte los últimos detalles de estas maravillas que seguramente se presentarán en el E3 2007; obviamente te mantendremos al tanto de todo, así que no te pierdas por nada del mundo las próximas ediciones. ¡Hasta entonces!

Heroes of Mana (NDS)

Square-Enix sigue dando de qué hablar con su serie **Mana**; ahora con **Heroes of Mana** para Nintendo DS se lograrán nuevas metas al ser un juego dedicado a la estrategia en tiempo real. La historia nos presenta a un soldado de Pedda de nombre **Roget**, quien se encuentra en una misión de reconocimiento con su equipo en Ferolia, pero pronto ocurren extraños sucesos que les hacen pensar que todo se trató de un ataque interno o fuego amigo para tratar de aniquilarlos, por lo que los valientes guerreros deberán enfrentarse a su propia gente para salir adelante en esta extraña fase, ya que Pedda planea conquistar el mundo usando cualquier medio que esté a su alcance. Gráficamente no ha evolucionado mucho con respecto a las dos versiones anteriores y el uso del *Stylus* sigue tan práctico como antes. En el próximo número te daremos más detalles de este gran título para el NDS.



Driver Parallel Lines (Wii)

Driver es otra más de las franquicias que sólo se habían visto en consolas ajenas a Nintendo; pero ahora con la buena aceptación que está teniendo el Wii ante las licencias y jugadores, Ubisoft decidió hacer una adaptación de la nueva entrega de este título para Nintendo. **Driver Parallel Lines** se centra en la ciudad de Nueva York y tendrá dos etapas cronológicas en las que podrás participar. Aquí tomarás el papel de un individuo que llegó a la Gran Manzana a finales de la década de los años 70 y que con el paso del tiempo la cuidad se ha vuelto como su tierra natal y su talento ha logrado que se mueva en los círculos más insospechados del bajo mundo, conduciendo vehículos a grandes velocidades para evadir a la policía y a sus enemigos, por ejemplo; pero también habrá misiones a pie, como lo hemos visto en otros títulos similares.

Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer (Wii)

Para no perder la costumbre de los títulos adaptados de cine a videojuego, aquí les traeremos la información de **Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer**, en donde veremos nuevamente en acción a los cuatro héroes de Marvel Comics, quienes después de enfrentarse al temerario **Dr. Doom**, ahora deberán probar su suerte contra **Silver Surfer**, uno de los personajes más aclamados dentro del universo de los cómics y quien viene a la Tierra para destruirla. El juego no simplemente se mantiene en los hechos de la película, sino que aborda puntos importantes del cómic para lograr una mejor historia, con nuevas escenas de acción que complementen lo visto en pantalla; además, tendrás la ventaja de poder fusionar los ataques de tus héroes para lograr acciones más devastadoras y eficaces contra los villanos.




CUSTOM ROBO ARENA™
CLUB NINTENDO
© 2007 Nintendo


CUSTOM ROBO
ARENA™
CLUB NINTENDO
© 2007 Nintendo